'게임챔프'의 명성에 '파워'를 더한 신 감각 게임지

電撃王 독점 기사제휴

GAME POWER

99.3

국산 SF, 애니메이션 특집!!

'용가리 VS 철인사천왕'

파워특보

FF8의 뒤를 잇는 스퀘어의 핵무기 「사가 프론티어2」

발매 전 최종 막판 체크!! 「파이널 판타지8」

이제는 집에서도 댄스를… 「댄스 댄스 레볼루션」

DC 속으로, 시속 300Km 질주!! 「레드 라인 레이서」

장인정신으로 만드는 A · RPG 「엘리멘탈 기믹 기어」

집중공략

- PS 봉신영역 엘츠바유
- DC 버추어 파이터 3tb
- 세가랠리2
- 신기세계 에볼루션
- N64 닌텐도 올스타 대난투 스매쉬 브라더즈
- ARC 더 하우스 오브 더 데드2
- 파이팅 레이어

특별부록 GO! PS 공략왕

PS 게임은 모두 내게 맡겨라! 「GO! PS 공략왕」

정가 6,800원

ABC 부수공사기구 한국ABC가입
9 771227 717002 09
ISSN 1227-7177

날아라 슈퍼보드
幻想西遊記
환상서유기

인기 TV 만화
「날아라 슈퍼보드」를
RPG 게임으로 만난다!!

- 깔끔하고 귀여운 3D 캐릭터
- 150여개의 애니메이션 이벤트
- 만화영화처럼 전개되는 대화창
- 택틱컬 배틀 시스템으로 전개되는 전투
- 사오정이 펼쳐가는 익살스런 행동과 대화
- 알쏭달쏭한 이야기 전개
- 재미있고 화려한 마법
- 상상을 초월하는 시나리오
- 10명의 개성있는 주인공 등장

사오정을 잡아라!

게임 패키지 안에 들어 있는 캐릭터 뺏지 중에 사오정 뺏지가 나오면 바로 E2 소프트(02-3142-6886)로 전화를 주세요.

찬스!!

왜냐하면요?...
3D 부두(VooDoo) 카드를 드리니까요...!

KBS 한국 만화영화 10년의 결산!

국내최초 만화영화 음악 스테레오!

떳다하면 걱정마셔!
확실한 대박이 미스터 손안에 있으셔!!

비디오 출시

날아라 슈퍼보드

DMV

새해 복 많이 받으세요!!

HAPPY NEW YEAR

사오정 시리즈

FLYING SUPER BOARD

E2 SOFT

「사오정 시리즈 포켓북」과 「뺏지」 증정!

국내최초!

- 3명의 캐릭터 동시 개별 조작!!
- 서로 다른 3곳의 맵에서 동시전투
- 화려한 마법
- 사실적인 3D 그래픽
- 드라마틱한 음성효과
- 멀티플레이 지원

통신판매

서점에서 E2 소프트 게임을 구입하지 못한 분들을 위해 통신판매를 합니다.

1. 아래의 은행계좌로 29,000원을 입금합니다.

예금주 : (주)이투소프트
국민은행 : 032-25-0013-682
농협 : 373-01-004241
서울은행 : 21508-1897901

2. 입금하신 후 「02-3142-6886」으로 꼭! 전화를 거신 후 입금은행, 이름, 주소, 전화번호를 E2 SOFT에 알려주시면 댁으로 게임이 우송됩니다.

찬스!!!

「행운의 부적」을 잡아라!

행운의 부적이 3D카드(VooDoo)나 PCS폰을 드립니다.

패키지 안에 있는 2장의 부적 중 행운의 부적인 금은자래 부적을 발견하시면 바로 연락주세요(퇴마부적은 기본으로 들어 있습니다).

◆ 자세한 내용은 매뉴얼을 참조하시길 바랍니다.

한국·일본·중국 3인의 퇴마사들이 펼쳐가는 액션 RPG의 대서사시 퇴마전설!

끝없이 이어지는 퇴마사들의 이야기가 여러분을 기다리고 있습니다.

이제 가까운 「서점」에서 게임을 구입하세요!

개발원 TRIGGER Soft GAME&MULTIMEDIA

지금 서점에서 구입하세요!

진정으로 추천합니다! 꼭! 해보세요.

주인공들의 성장에 따라 달라지는 3단계 성장 캐릭터
수십 가지의 화려한 애니메이션 공격 장면
원작을 바탕으로 한 탄탄한 구성 스토리 - 상상을 불허합니다.
다양하고 개성 강한 등장 캐릭터
캐릭터에 따라 각각 다른 화려한 애니메이션 전투 장면
계절 및 장면에 따라 각각 달라지는 배경음악
애니메이션처럼 진행되는 게임 방식
무협 RPG의 최고봉

- 이 게임을 테스트해본 국내 게임관계자들이 모두 감탄한 게임!
- 감동과 박진감 그리고 분노와 슬픔이 풍운 안에 모두 있습니다.

3D 카드 갖기 이벤트 당첨자 명단

이창용 / 경남 진주시 봉곡동 475-21(003-JP1-32713)
배민철 / 경기도 안양시 동안구 평촌동 51-3(003-JP1-32425)
남호권 / 부산시 해운대구 우2동 삼환Apt. 104동 1808호(003-JP1-24466)
박준태 / 서울시 강북구 수유2동 벽산Apt. 1동 302호(003-JP1-30308)
박영준 / 경기도 수원시 팔달구 우만동 482-23(003-JP1-22163)

당첨되신 분들은 먼저 E2 SOFT(02-3142-6886)로 연락을 바랍니다.

통신판매

서점에서 E2 소프트 게임을 구입하지 못한 분들을 위해 통신판매를 합니다.

1. 아래의 은행계좌로 28,600원을 입금합니다.

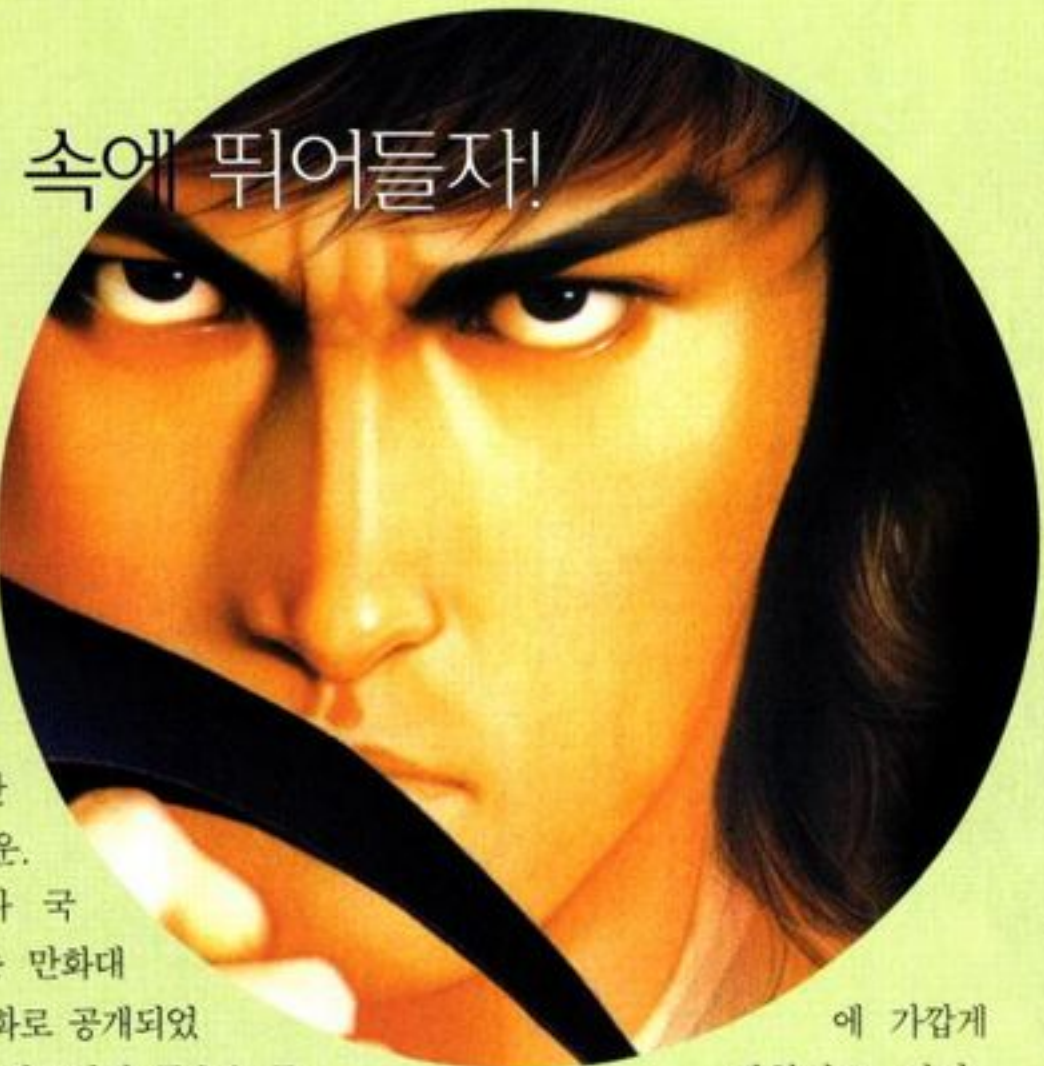
예 금 주 : (주)이투소프트
국민은행 : 032-25-0013-682
농 협 : 373-01-004241
서울은행 : 21508-1897901

2. 입금하신 후 「02-3142-6886」으로 꼭! 전화를 거신 후 입금은행, 이름, 주소, 전화번호를 E2 SOFT에 알려주시면 댁으로 게임이 우송됩니다.

게임 풍운으로 무림 속에 뛰어들자!

풍운

風雲

장르 : 롤플레잉
제작사 : 소프트월드 이니그마
유통사 : E2 소프트
시스템 최소사양 : 펜티엄/RAM 16MB/ 윈도우 95&98
시스템 권장사양 : 펜티엄/RAM 32MB
출시일 : 발매중
가격 : 28,600원
판매장소 : 서점

무엇이 풍운을 유명하게 하는가?

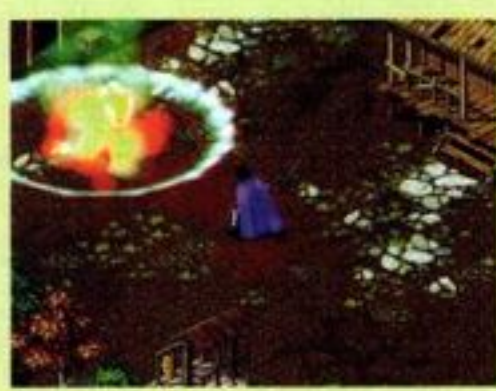
인스톨을 끝냈으면 2번째 CD를 넣고 게임을 실행시킨다. 스피커 볼륨을 올리고 눈을 감는다. 그리고 시원하게 열린 중원을 상상한다. 처음엔 '소오강호'에서 들었던 것 같은 낭만적인 음악이 흘러나온다. 그러나 잠시 후면 중원을 달려가는 빠른 말발굽 소리에 눈을 뜰 것이다. 박진감 넘치는 두 남자의 칼싸움. '서극의 칼'에서 느꼈던 숨막히는 속도감에 긴장한다. 이제 여러분은 중원 무림의 한 가운데로 빠져들게 된다.

게임 '풍운'은 한마디로 장대한 스토리와 화려한 영상이 결합되어 무협 RPG의 새로운 장을 열었다고 말할 수 있다. 풍운을 한번 해보면 무협지에 나오는 수많은 필살기와 치밀한 스토리가 게임속에서 그대로 재현되어 있다는 것을 알 수 있다.

대만에서 100만부 이상의 판매 실적을 올렸던 만화 풍운. 그러나 국내에는 만화대신 영화로 공개되었다. 영화로서의 풍운은 무공을 특수효과로 처리한 부분에서 대만영화의 기술적 발전에 감탄을 금하지 못한다. 그러나 스토리에서 뭔가 부족하다는 느낌을 지울 수 없을 것이다. 사실 원작 소설이나 만화를 기반으로 만든 영화들은 상영시간의 제약으로 인하여 표현할 수 있는 이야기의 한계가 있다. 그러나 게임 풍운은 영화가 컴퓨터그래픽 중심의 시각효과에 치중하면서 소홀히 했던 스토리를 보다 원작에 가깝게 재현하고 있다. 게임의 엔딩을 보는 데까지 몇 주일이 걸릴 정도의 긴 스토리와 이벤트 구성은 무협게임의 진수를 보여준다.

사실적인 배경묘사

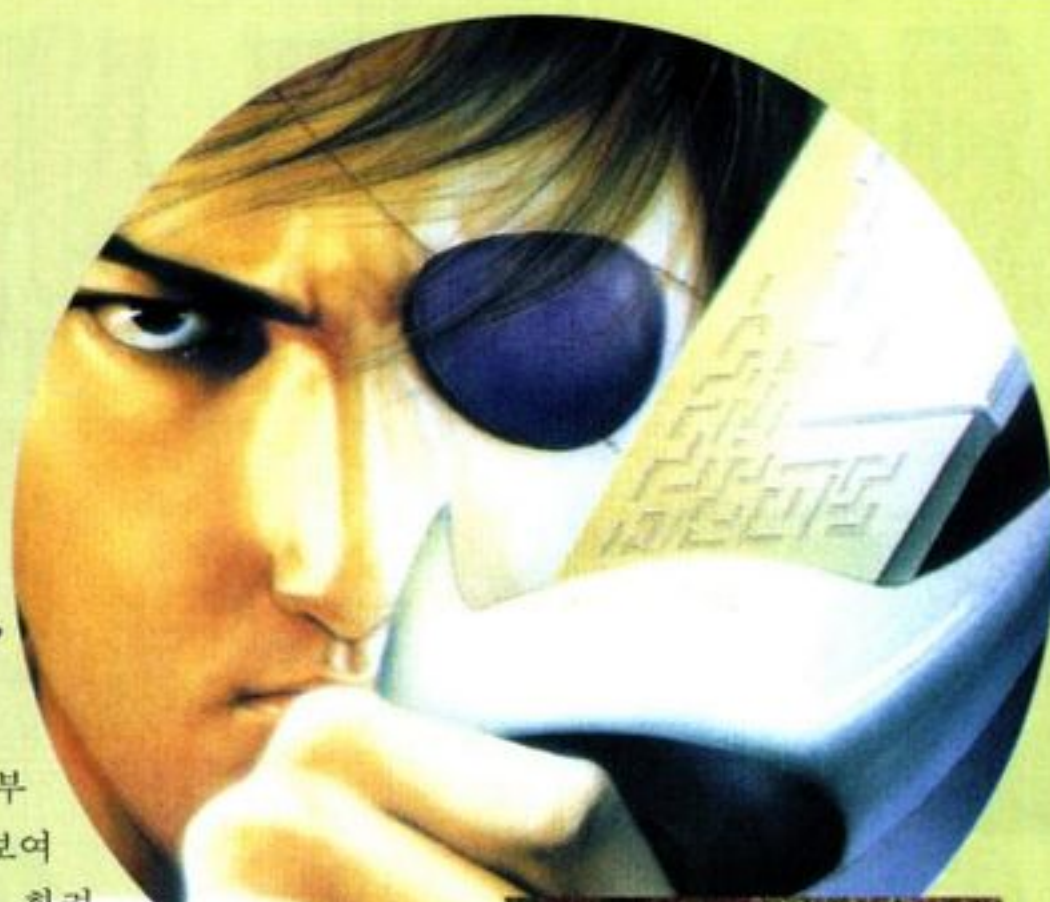
또한 현실을 기반으로 한 게임 배경은 사실성을 더한다. 실물크기에 비례한 건물과 인물 묘사 그리고 다양한 계절감각에 맞는 배경설정 등은 기존 무협게임의 수준을 뛰어넘는다. 게임 배경중 악산대불에 가면 영화 '변검'에 등장하는 거대한 '낙산대불'이 그대로 묘사되어 있는 것을 볼 수 있다. 그리고 백인살진은 중국의 전통 병법에 등장하는 진법을 재현하고 있다.

무공은 무협의 가장 기본적 요소이다. 풍운에 등장하는 무공은 보경운의 배운장 11초식과 성령검법인 검팔, 그리고 화린경을 기본으로 섭풍의 풍신퇴법 3초식, 오한육결 2초식 등 등장인물 모두가 각기 다양한 중국의 정통적 무공을 사용하여 박진감 넘치는 전투를 벌인다. 마지막 결전에서 쓰는 웅패의 무공은 아무리 악역이라 해도 그 기공에 감탄을 금할 수 없다. 영화를 본 풍운 팬이라면 대만의 특수효과 기술을 한 단계 높였다는 마지막 웅패와의 대결을 잊지 못할 것이다.

영화와 같은 컴퓨터그래픽 에니메이션, 그리고 2장의 CD로 제공되는 44개의 사운드트랙으로 상황에 따라 변하는 음향효과는 한편의 무협 만화영화 속으로 끌어들인다. 또한 마우스만으로 게임을 진행하는 편리한 조작방법으로 초보자들도 쉽게 게임을 즐길 수 있다.

현재 영화 풍운은 330만 홍콩달러의 흥행을 기록하며 2편의 제작이 확정되었다. 많은 무협팬들이 풍운2를 기다리고 있을 것이다. 무작정 겨울을 방안에서 무협지만 끌어안고 계신 분들은 곽부성과 꼭 닮은 게임 속의 보경운을 만나보기 바란다. 공자의 시신을 안고 다니는 청색 도포의 보경운을 다시 만난다면 왜 게임 풍운이 유명해 졌는지 알게 될 것이다.

초강력! 추천게임!

風雲 풍운

장르 : 롤플레잉
제작사 : 소프트월드 이니그마
유통사 : E2 소프트
시스템 최소사양 : 펜티엄/ RAM 16MB/ 윈도우 95&98
시스템 권장사양 : 펜티엄/ RAM 32MB
출시일 : 발매중
가격 : 28,600원
판매장소 : 서점

안녕하세요. 저는 부천에 사는 이승민이라고 합니다. 저를 간략히 소개하자면 지금 현재의 직업은 학생입니다. 이 게임을 해보고 나서 간략히 글을 쓰게 된 것을 무한한 영광으로 생각합니다. 그럼 서론은 이만 접고 본론으로 들어가겠습니다. 전 지금 대학생이지만 지금까지 무협지는 한번도 읽어 본적이 없습니다. 왜냐면 중독성이 강하고 별로 감동적이지 않은 무협류의 소설은 싫어했기 때문이지요. 하지만 게임은 무척 좋아하여 지금까지 못해본 게임이 없을 정도로 게임에 대해선 광적이랍니다. 여기서 대만 게임은 제외하고요...^^;

여러분들도 잘 아시잖아요. 대만 게임들이 예전에 우리들에게 얼마나 실망을 안겨주었는지요. 하지만 이번에 통신상의 게시판과 주변의 여러 사람들이 '풍운'이라는 말을 많이 하길래 혹 하는 마음으로 풍운을 구입하게 되었습니다. 무협 만화를 기반으로 한 게임이라는 점과 대만 게임이라는 점이 마음에 걸렸지만 일단은 속는 셈치고 구입을 한 것이지요.

이 게임은 지금껏 다른 게임과는 달리 인스톨 시간이 무척 길더라구요. 용량도 거의 300메가에 육박한 대용량의 게임이고요. 아무튼 오랜 시간을 기다려 인스톨을 끝냈습니다. 그리고 게임을 실행시켰는데(긴장감이 감돌고)···

와! 하는 탄성이 나오더군요. 처음부터 보여지는 화려한 무공장면이 절로 흥분이 되게 만들더라구요. 그리고 그래픽 역시 대만 게임이라고 보여지지 않은 정도로 깨끗하고 깔끔합니다.

역시 왜 사람들이 칭찬을 많이 했는지 처음부터 느낌이 팍 오더라구요. 우선 게임은 내용은 보경운의 의부가 웅패의 부하에 의해 죽음을 당하고 복수를 위한 주인공의 이야기입니다.

보경운이 아버지의 죽음을 목격한 것이 어린 시절이었지요. 하지만 보통의 게임처럼 이 어린 아이가 복수를 하는 것이 아닙니다. 보경운은 어린 시절부터 청년, 그리고 장년(?)으로 3단계 성장을 하여 무공을 익혀가며 복수를 꿈꿉니다. 성장을 할 때마다 게임상에서 보여지는 주인공의 모습은 달라지고요. 참으로 리얼감이 느껴지는 부분입니다.

그리고 무공을 하나하나 익혀가는데.... 정말 파이널 판타지가 부럽지 않은 화려한 기공 공격이 많이 나옵니다. 또한 적 캐릭터들의 무공조차도 입이 벌어질 정도로 화려하고요. 솔직히 고백하자면 이런 화려한 무공 때문에 밥 먹을 시간조차 잊어버린 적도 있었습니다.

마지막으로 스토리 이야기를 해보겠습니다. 스토리는 만화에 원작을 두어서 인지 참으로 탄탄하다는 생각이 듭니다. 복수만을 위한 이야기가 아니라 사랑, 의리, 슬픔 등의 여러 가지 복합 요소들이 게임상의 스토리를 이룹니다. 사랑하는 여자가 죽으면 그 여자를 안고서 게임을 진행하는 주인공의 모습을 직접 보여주니···. 이건 게임이 아니라 무슨 영화를 보는 것 같더라구요. 참! 풍운이라는 영화도 나왔던데 아직 못 보았으니 줄거리가 똑같은지는 모르겠네요.

아무튼 전 이 게임에 대해 대만족입니다. 이 게임의 엔딩을 보고 나서도 혹시 못 본 무공이 있을까 하여 몇번이나 다시 게임을 하게 됩니다.

개인적으로 무협을 싫어했지만 무협이야기가 항상 싸우는 이야기가 아니라 이런 풍운과 같은 스토리라면 이제부터라도 무협지를 읽어볼 생각입니다. 그리고 게임의 엔딩부분에 웅패를 결국 죽이지 못하고 결말을 내는데··· 2탄이 나올 계획인지···

지금껏 두서없이 글을 썼는데 읽어주셔서 감사드리며 풍운을 너무 재미있게 하여 글을 썼습니다. 그럼 E2 SOFT의 무궁한 발전을 기원하며 풍운 2탄 기대하고 있겠습니다.

앞으로 더욱 재미있는 게임을 발매해 주세요. E2 SOFT 파이팅! E2

부천시 고강동에서···

이승민

인포샵 champ '개인 IP자료실' 특별 이벤트!

개인 IP 최우수 자료 선발 대회!!

게임 부문

1등 3D 카드

2등 템페스트, 혹은 풍운

3등 시스템 다이얼리

애플 부문

1등 56K 팩스모뎀

2등 액플카드

3등 시스템 다이얼리

특등

전체 최우수 자료: 펜티엄 컴퓨터

응모요령

1. atdt 01410/01411 접속 후, cahmp 입력
2. 2번 고수의 개인 IP 자료실 입력
3. 자신이 가지고 있는 자료나 혹은 타통신 등에서 얻은 자료 중에서 게임 혹은 애플게임 혹은 그래픽 유틸리티 자료를 등록시킨다.
(자료 등록방법은 일반 피씨통신과 동일. 개인 IP 자료실 공지사항 참조)
4. 올리신 자료 중, 우수자료 선정 후 시상

주 최: 인포샵 champ
협 찬: 월간 PC POWER zine, GAME POWER, (주) 제우미디어
언 제: 1999년 1월 20일 - 1999년 2월 10일
어디서: atdt 01410/01411 접속 후, cahmp 입력 ➡ 2번 개인IP 자료실
발 표: 199년 2월 13일 오전 10시, 인포샵 champ 공지사항

심사기준

1. 50점: 조회수 혹은 인기도
2. 30점: 인포샵 CHAMP 스탭진의 자체 평가 (우수 자료 여부 확인)
3. 20점: 자료 제목의 독특성과 아이디어

★ 단, 불건전 음란자료 및 상용자료는 -30점 혹은 심사에서 제외됩니다.

그래픽 부문

1등 PC POWER zine 6개월 정기구독권

2등 퇴마전설, 날아라 슈퍼보드

3등 오리지널 캐릭터 브로마이드

유틸리티 부문

1등 GAME POWER 6개월 구독권

2등 도서 상품권 3매

3등 시스템 다이얼리

통신판매전문

각종 게임기와 소프트를
구하기 어려우세요?
전화만 주세요.
정성껏 모시겠습니다.

통신 판매 전문

A/S 100% 보장

Dreamcast.

PlayStation

NINTENDO64

미니칼라

네오포켓

포켓
스테이션

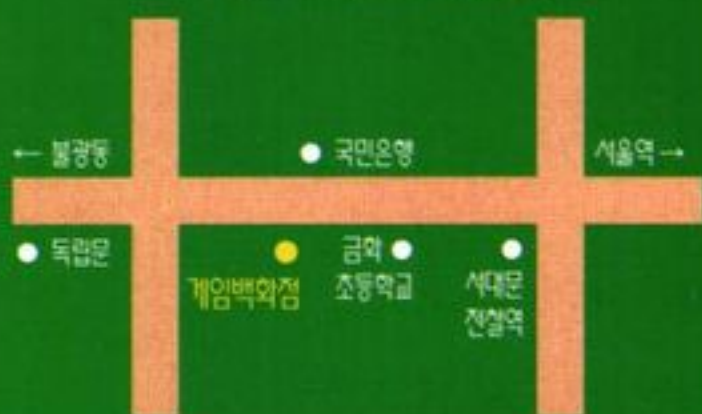
개업 및 폐업 상담 환영

게임백화점 (서대문점)

TEL (02)393-2463

주소: (120-050) 서울시 서대문구 냉천동 197번지

- 예금주: 최미화
- 계좌번호 국민은행: 340-24-0032-832
  우체국: 010033-0150212

← 불광동
국민은행
서울역 →
독립문
게임백화점
금화 초등학교
서대문 전철역

게임백화점 (종로점)

TEL (02)765-4661

주소: (110-270) 서울시 종로구 계동 73-6번지

- 예금주: 김명숙
- 계좌번호 국민은행: 812-21-0574-796
  우체국: 012849-0108410

게임 백화점
대동정보산업고
헌법재판소
비원
← 광화문
현대본사
안국전철역
일본문화원
혜화동 →

남가좌동 게임시티 (명지대점)

TEL (02)375-0623

주소: (120-122) 서울시 서대문구 남가좌2동 3-2번지

- 예금주: 이현숙
- 계좌번호 중소기업은행: 202-014322-03-011
  우체국: 013-623-0047147-12

← 응암오거리
명지고
충암고
74, 59 버스종점
남가좌동 게임시티
명지대

ACRE TRADING CO.

(주)에이커트레이딩

신제품

홍익대학교
디자인 학과장
우수디자인
추천상품

Dunk CLASSIC

손에 땀을 쥐는 긴장감과 박진감!
새로운 게임의 세계에 도전 하십시오

- 선명한 화질, 깨끗한 음질
- 하이테크 콘트롤러
- 다양한 게임내장
- 신세대 감각의 외형 디자인

KOREAN VERSION

LG화재사고배상책임보험 가입제품

덩크 클래식

캡틴

손에 땀을 쥐는 긴장감과 박진감!
새로운 게임의 세계에 도전 하십시오

- 선명한 화질, 깨끗한 음질
- 환상적인 고해상도 그래픽처리
- 하이테크 콘트롤러
- 신세대 감각의 외형 디자인
- 다양한 게임내장

캡틴

LG화재사고배상책임보험 가입제품

GAME DUNK
VIDEO GAME COMPUTER SYSTEM

손에 땀을 쥐는 긴장감과 박진감!
새로운 게임의 세계에 도전하십시오.

- 선명한 화질, 깨끗한 음질
- 하이테크 콘트롤러
- 다양한 컬러와 디자인
- 디지털 입체음향
- 신세대 감각의 외형 디자인

KOREAN VERSION

게임덩크

LG화재사고배상책임보험 가입제품

ACRE TRADING CO. (주)에이커트레이딩 소비자 상담실: 02)842-4607
서울시 동작구 신대방동 686-4

(주)에이커 트레이딩은 컴퓨터 주변기기 및 가정용 게임기, 소프트웨어 개발, 제조업체로 순수 국산화만을 고집하며 게임기 및 소프트웨어의 국산화에 앞장서 왔습니다.
앞으로 더욱 좋은 품질과 좋은 디자인으로 한국 게임 산업의 발전에 이바지 하겠습니다.

- 한국 공연 예술 진흥협회로 부터 게임 소프트 웨어 심의 인정
- 삼성물산 유통부와 LG전자 서비스센터와 계약 판매중
- 국내 최초로 게임기 왕국인 대만으로 100,000Set 독점수출계약 체결(매월 1,000~2,000Set 수출)
- 모든 게임기에 품질보증 마크, 전자파 적합 마크인 EMI(B) 획득
- LG 화재해상 배상 책임 보험 가입

-LG전자 서비스 센터에서 절찬리 판매중-

LG전자별매품안내

가전제품도 순정부품을 사용해야 제품 수명이 연장 됩니다.

편의용품

게임기 100-3018 ₩80,000	게임기 100-3025 ₩80,000

COVER 1999. 3월호

이번 달의 표지는 스퀘어의 「사가 프론티어2」입니다. 「파이널 판타지8」이 초기의 FF 시리즈와 달리 점차 라이트 유저화되는 경향을 띠면서 매니어들은 외면하기 시작했고 그 때문에 새롭게 주목받기 시작한 「사가 프론티어2」. 과연 우리의 생각대로 매니악한 게임(?)이 되어 줄 지 다함께 지켜봅시다.

전국 총판점

CONTENTS

특보

28 PS 「파이널 판타지8」
32 PS 「사가 프론티어2」
33 PS 「댄스 댄스 레볼루션」
34 DC 「레드 라인 레이서」
35 DC 「엘리멘탈 기믹 기어」

기획 특집

36 EMUL NEWS
44 99년을 빛낼 소프트 40선
52 쿠소게, 그 암흑의 영역
70 'FF' 아이디어의 고갈인가? 시대적 부응인가?
104 피카츄 생각
114 '게임 매니'에 대한 단상
116 프로레슬링, 파워가 다루면 이렇게 다릅니다!!

파워풀 집중 공략

197 PS 봉신영역 엘츠바유
225 DC 버추어 파이터 3tb
243 DC 세가랠리2
251 DC 신기세계 에볼루션
277 N64 닌텐도 올스타 대난투 스매쉬 브라더즈
287 ARC 더 하우스 오브 더 데드2
293 ARC 파이팅 레이어

특별부록 「GO! PS 공략왕」

WORLDWIDE NEWS LINE

22 KOREA NEWS
24 JAPAN NEWS
26 파워 알림방

전격할 특집 기사

38 드림캐스트의 천상기는 올 것인가?

게임 랭킹

48 파워 랩 랭킹
50 파워 나침반

파워 만들기 교실

122 발렌타인 공략법이 여기에!!

플레이 스테이션 게임라인

57 PS X-파일
58 레이싱 라군
60 초코보 레이싱 -환계로의 로드-
61 버스트 어 무브2 -댄스천국MIX-
62 요구의 예븐
63 안젤라 라미
64 에이스 컴뱃3 -일렉트로스피어-
65 사일런트 힐
66 월드 스타디움3
67 던전 블레이드 전쟁거류 복숭아 전사 2 -타이즈 오브 에탄-
68 두근두근 던전 결정판
69 PS 게임순
74 매니어 프리뷰 -투 하트(TO HEART)-
76 PS 액션 리플레이 코드
78 PS 금단의 비법
79 이게뭔산

드림캐스트 게임라인

81 DC X-파일
82 센우
84 클라이맥스 랜더즈
86 무지개빛 전서
87 마벨 VS 캡콤
88 D&D 컬렉션
89 위드 유
90 세븐인
92 DC로 인터넷을 활용하자

닌텐도64 게임라인

97 N64 X-파일
98 악마성 드라큘라 묵시록
100 하이브리드 헤븐
102 두근두근 메모리얼 포켓
103 N64 금단의 비법
106 두근두근 구구리얼
108 매니아의 방을 공개합니다

아케이드 게임라인

109 ARC X-파일
110 가가방
111 버철 스트라이커2 버전99
112 레이 크라이시스
113 기타 프리크스

애니메이션라인

125 ANI X-파일
126 용거리
128 철인사천왕
130 로봇 태권V 21
134 옥견이야기 VS 나우시카

엘칵스테이션

139 슬레이어즈 엑설런트 Vol.2

연재 만화

165 마스터 잘드란

독자방

144 애니메 클럽
164 소환수를 강림시켜라
148 구구리가 간다 -나우로딩 편-
152 게임퀴즈
154 Dr.M의 게임 클리닉
158 파워 엠엠 마당
160 파워 아트 갤러리
162 파워 게시판
307 소프트 발매 리스트

게임별 색인(가나다 순)

발행 겸 편집인 서인석
편집주간 조 신
파워취재팀 팀장/이성철 이재덕, 박현선 허우진, 구연정, 이연수 객원기자/양혁준, 김신원 통신원/정용진(일본), 최명철(미국), 이남희(프랑스)
파워미술팀 팀장/양현이 한은경, 김혜정 일러스트/정동석 어시스트/C&C, 라오미
기획팀 팀장/이상엽 정영미, 배준성, 박미영 이우석, 양덕석
제작팀 팀장/이동혁
영업팀 팀장/정종건 손용혁 대리, 임용규, 손병철
광고팀 팀장/손대연 이연수, 김은, 윤경재 김선영, 김혜영
관리팀 팀장/손대연 박영미, 김희정, 김은미, 임윤규
발행 (주)제우미디어 서울시 마포구 성수동 324-1 범경빌딩 5층
인쇄 (주)학원 프린테크
제본 가인상업
출력 (주)베스트 플러스
등록일자 1992. 10. 5
등록번호 라-5780
취재/미술 3142-6845
팩스 3142-6820

가격 및 정기구독 안내

가격/ 6,800원
1년 정기구독료/ 74,800원
광고, 영업, 정기구독/ 3142-6841
팩스/ 3142-0075

정기 구독 및 단행본 신청 시 은행 온라인 번호
- 서울은행 22108-267790б
- 국민은행 822-01-0154-610
- 농 협 033-01-168077
- 외환은행 105-22-00360-9

예금주 : (주) 제우미디어

본지는 한국 간행물 윤리위원회의 윤리강령 및 실천요강을 준수한다.

자매지 PC POWER

NEW

발행과 동시에
게임 부문 베스트셀러가
된 화제의 책

최신 인기 PC GAME

NEW 핸드북 시리즈 2

치트코드

게임의 엔딩을 쉽게 보세요!

최신 인기 게임에서부터
고전명작 게임에 이르는 방대한 양의
비밀 무적키 공개

GAME TECHNOLOGY

부록 : 작지만 강력한 미니 CD-ROM
최신 게임 에디터, 트레이너, 무적파일, 엔딩파일, 패치, 해킹프로그램 등

작지만 강력한 치트코드 핸드북!!

- 최신 인기 게임에서부터 고전명작 게임에 이르는 방대한 양의 국내외 비밀 무적키가 사전식으로 정리되어 있습니다.
- 공개되지 않은 제작자들만의 치트코드까지 담겨져 있습니다.
- 치트코드뿐만 아니라 아주 유용한 팁들도 담겨져 있습니다.
- 부록으로 제공되는 게임해킹 방법에서는 누구나 쉽게 게임의 데이터를 고칠 수 있는 방법을 알려줍니다.
- 시간에 쫓기는 직장인과 학생 그리고 게임 초보자들에게 게임 엔딩의 지름길을 제공합니다.
- 치트코드뿐만 아니라 아주 유용한 팁들도 담겨져 있습니다.
- 찾기 쉬운 사전식 배열로 언제 어디서나 쉽게 찾아볼 수 있습니다.

기다리게 해서 죄송합니다!

그러나
기다린 보람이 있습니다.

이 한 권의 책으로
게임의 강자와 해커가 될 수
있습니다!!

작지만 강합니다!

최신 인기 PC게임 치트코드 핸드북 시리즈 2

작지만 강력한 미니 CD-ROM!!

- 주머니에 쏙 들어가는 미니 사이즈 CD-ROM, 그러나 강력합니다.
- 시간이 없거나 게임 엔딩을 빨리 보고싶을 때, 이 1장의 미니 CD-ROM이면 OK. 물론 일반 CD-ROM 드라이브에서 돌아갑니다!
- 이런 크기의 CD-ROM을 가진 사람을 보셨습니까? 미니 CD-ROM 그 자체만으로도 소장가치가 있습니다.

한정판 특별 부록

일반 CD-ROM 드라이브에서 사용
최신 인기 게임 치트코드 부록
[주] 제우미디어

이젠 미니 CD-ROM으로
더욱 강력해졌습니다!

게임 치트에 꼭! 필요한 트레이너, 무적 세이브 파일, 엔딩 세이브 파일, 게임 음악, 게임 에디터, 최신 게임 패치, 해킹 프로그램이 압축되어 빽빽 채워져 있습니다.

JE.JU
제우미디어

서점에 있습니다!
값 : 8,500원 / 구입문의 : 3142-6841

매진된 곳이 많습니다! 옆의 총판으로 문의해 보세요!!

절찬리 판매중
서두르세요!!

공략 CD CHAMP 3호

VOL.3을 만난다!

새로운 스타일의 100% 게임 공략전문지

공략! CD CHAMP GAME MOOK Vol.3

실행되는 게임이 250개

값 15,000원 (CD 2장 포함)

플러스 1

여러분의 컴퓨터를
오락실 게임으로 가득 채워드립니다.

준비된 재미, 이제부터 시작입니다.

게임별 컬러 브로마이드 「공략 맵」 제공!!

스타크래프트, 이카 2, 서풍의 광시곡, 프린세스 메이커 3, 삼국지 천명, 이스 이터널, 도쿄야화 2, 밴티지 마스터 택틱스, 에베루즈 2··· 등 최신 인기 게임 완벽 공략에서부터

파이널 판타지 7, 삼국지 6, 붉은 매, 레드라인 레이서, X-COM : 인터셉터, 트리플 플레이 99, 라이젠 2··· 등 최신 데모 게임에 이르기까지 철저히 재미만을 생각했습니다.

집에다 오락실 차렸나?
실행 가능한 게임이 250개

이해하기 쉽고 자세한 공략, 「공략 CD CHAMP」가 전해드립니다.

JE.JU
제우미디어

구입문의 : 3142-6841

책이 없다구요? 가까운 총판으로 문의해 보세요.

"GAME POWER, 언제 나와요?"

이젠 더 이상 GAME POWER의 발행일을 묻지 않아도 됩니다.
GAME POWER가 발행일을 고정시켰습니다. 그리고 앞당겼습니다.

매달 말일….

이제 GAME POWER는…
매달 말일 정확하게 서점에 꽂혀 있습니다.

이 발행일의 결정은
독자의 목소리와 GAME POWER가 최고의 게임 전문지라는
편집진의 자부심으로 가능했습니다.

뿌리깊은 나무는
결코 바람에 흔들리지 않는 것처럼

국내 게임 전문지 중 가장 깊은 뿌리를 내린 GAME POWER는
어떤 영향에도 흔들리지 않고 발행일을 지키는,
독자와의 약속을 지키는,
'믿음직한 잡지'라는 인식의

알찬 열매를 맺어가겠습니다.

'매달 말일은 GAME POWER가 나오는 날!'

게임파워 나오는 날

30

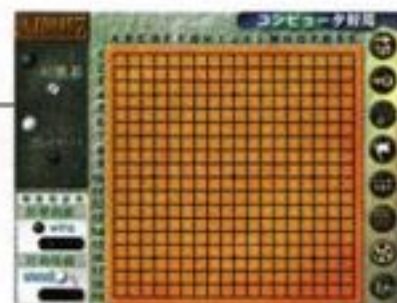
복사 CD에 이어 N64용 '복사 팩' 등장

국내 전자상가를 중심으로 1월 10일경부터 N64용 복사 팩이 유통되고 있어 시장이 활기를 띠는 반면, 우려의 목소리 또한 높다. 대만 등지에서 생산된 것으로 보이는 이 N64용 복사 팩은 일반적으로 영문판으로, 겉으로 보기에는 정품과 거의 유사하지만 매뉴얼이 없고 또한 세이브가 되지 않는다는 것이 특징이다.

현재 시중에 유통되고 있는 이 복사 팩은 「인터내셔널 슈퍼스타 사커 64」, 「마리오 카트 64」, 「슈퍼마리오 64」, 「튜록」 등 약 23가지 타이틀이며 가격은 보통 8만5천~9만원인 정가의 거의 절반이하인 3만5천~4만원에 판매되고 있다. 또한 5천 원을 지불하면 교환도 가능하다고 한다. 이에 대해 업계의 한 관계자는 복사 팩이 등장하자 얼어붙었던 N64 시장이 다시 활기를 띄기 시작, 하드 및 주변기기, 소프트가 눈에 띄게 잘 팔리고 있지만 팩 자체가 불법유통인 만큼 업계에서는 이를 우려하는 목소리가 높다고 전했다

한겨레정보통신, 비디오게임에 눈 돌린다

그 동안 PC게임 위주의 사업을 전개해 왔던 한겨레정보통신이 비디오게임 시장으로의 진출을 적극적으로 모색하고 있다.

이 회사 관계자의 말에 따르면 이미 한겨레정보통신에서는 오래 전부터 아스키 측의 의뢰를 받아 자사에서 개발한 PC용 바둑게임을 플스용으로 이식하고 있으며 차후에는 다른 기종의 게임도 개발할 계획을 가지고 있다고 한다. 한편 한겨레정보통신은 지난 1월 23일에 발매된 플스용 미니 게임기 '포켓 스테이션'이나 닌텐도의 휴대용 게임기 '게임보이 컬러' 중 한가지를 국내에 정식으로 도입하는 것을 적극적으로 검토하는 등 비디오게임에 대한 대단한 관심을 표명했다. 한겨레정보통신은 예전부터 비디오게임 시장에 관심을 표명해 오고 있었기 때문에 이번 일련의 움직임은 조만간 가시화 될 전망이다

PC게임 전문업체, 아케이드 게임 잇따라 개발

PC게임업체들이 아케이드용(업소용) 게임소프트웨어(SW)와 보드를 잇따라 개발, 게임시장에 새로운 바람을 일으키고 있다.

재미시스템·패밀리프로덕션·막고야 등 PC 게임 전문 개발업체들은 국내 아케이드 게임보드 개발업체와 협력, 아케이드 게임 SW를 개발하거나 게임보드를 자체 개발해 출시를 앞두고 있다.

이들 업체가 개발한 게임SW는 캐릭터와 배경화면 등이 풀 3D로 처리돼 2차원 수준에 머무르고 있는 기존 퍼즐·퀴즈 형태의 국산게임과 차별성을 갖고 있는 데다 게임 구성과 진행 방법도 일본 유명업체 제품과 견주어 손색이 없다는 평을 듣고 있어 해외시장 진출의 가능성도 기대되고 있다. 재미시스템은 3D 슈팅게임 「엑스톰 3D」를 개발, 옥산전자가 개발중인 아케이드 게임전용 보드인 「마이다스」에 탑재, 출시할 예정이다. 패밀리프로덕션은 국내 처음으로 3D 대전액션게임 「하트 브레이커즈」를 개발, 디지픽스사의 게임전용 보드인 「V 랜더 II」에 탑재해 다음달 중 국내 출시할 예정이다. 또한 막고야는 PC를 기반으로 한 아케이드 게임보드인 「PEP(PC-based Entertainment Platform)」를 개발, 아케이드 게임업체와 교육 및 연구기관에 공급할 예정이다. 이 제품은 펜티엄급 CPU와 3D가속기를 탑재하고 도스, 윈도 95·98·NT, 리눅스 등의 운용체계를 지원하고 있다.

PC게임 개발사들의 아케이드 시장으로의 진출은, 전체 게임시장의 80%이상을 차지하는 거대 아케이드 게임시장에 PC게임 업체들과 게임보드 전문 개발업체가 협력해 다양한 제품을 선보이고 있는 것은 상당히 고무적인 일이라고 생각할 수 있다. 또한 이 같은 움직임은 국산 아케이드 게임개발 촉진은 물론 국산 아케이드 시장의 활성화에 기폭제 역할을 할 수 있을 것이라고 생각된다.

'영구' PC게임으로 뜬다!

코미디언 심형래를 통해 친숙해진 「영구」캐릭터를 주인공으로 한 게임이 만들어진다. 게임개발 전문회사인 아일소프트(대표 김두현)는 「못말리는 영구」라는 액션 아케이드 게임을 개발하기로 하고 최근 영구아트무비(대표 심형래)와 캐릭터 사용계약을 체결했다.

「못말리는 영구」는 영구 캐릭터를 3D그래픽 이미지로 디자인 해 재미와 교육적인 요소를 결합시킨 게임으로 전반적인 내용은 중국, 이집트, 미국서부, 일본, 북극, 하늘나라 등의 여러 나라를 돌아다니며 그 지방의 신이나 민속품들의 방해를 받으며 스테이지를 통과해 나가는 형식으로 개발된다고 한다. 아일소프트는 그 동안 「토리의 모험」, 「녹색전차 해모수」등 국산 캐릭터를 주인공으로 한 게임들을 개발해왔을 뿐만 아니라, '김진 감자의 앵란 감자 구출작전', '깜직이 소다' 등 자라나는 아이들에게 재미를 더해주는 다양한 PC게임을 개발해 오고 있다.

EA코리아, 플스용 게임시장 진출을 모색중

EA코리아가 PC용 게임 시장에 이어 플스용 게임 시장으로의 진출을 모색중이다.

EA코리아 한 관계자의 말에 따르면 EA코리아가 플스용 게임을 국내에 정식 시판하는 것은 기정사실이지만 그에 앞서 국내 비디오게임 시장에서 공공연하게 이루어지고 있는 불법복제물에 대한 문제가 우선 해결되어야 한다고 밝혔다. 이를 위해서 앞으로 국내에 나돌고 있는 EA와 스퀘어의 불법 복제게임들을 중점적으로 단속할 것이라고 밝혔다.

앞으로 EA코리아가 국내에서 시판하게 될 플스용 게임은 EA계열과 합작사인 스퀘어사의 게임들이 될 것이며 국내 현실상 일본어판 게임은 법적으로 문제가 있으므로 일단 영문판 게임을 위주로 사업을 전개해 나갈 것이라고 한다. 아직까지 확실한 일정이나 구체적인 계획이 설정된 것은 아니지만 앞으로 전개될 EA코리아의 행보에 따라 국내 플스용 게임 시장에 상당히 큰 지각변동이 일어날 것으로 보인다.

음반 · 비디오물 및 게임물에 관한 법률, 국회통과

「음반 · 비디오물 및 게임물에 관한 법률」이 국회 본회의를 통과, 제 · 개정됨에 따라 영상물등급위원회가 신설돼 그동안 각각 분류됐던 음반 · 비디오 · 게임물에 대한 등급분류를 공통 적용하게 되는 등 영상산업계에 상당한 변화가 뒤따르게 될 전망이다. 이번에 제 · 개정된 이 법률은 기존 산업발전에 걸림돌로 제기되던 각 종 규제를 완화하고 민간업체에 대한 세제 및 금융지원을 위한 근거를 담고 있어 문화산업을 적극 육성하겠다는 정부의지가 반영된 것으로 평가되며 관련 업체들도 크게 환영하는 분위기다.

제정된 「음반 · 비디오물 및 게임물에 관한 법률」은 기존 이들 분야를 관할하는 법규가 공중위생법 · 풍속영업의 규제에 관한 법 등으로 산재, 3개 분야에 대해 각각 다른 규정을 적용해 등급을 분류했던 것을 단일 법안에 담아 내 통합 적용하게 됨에 따라 체계적인 산업정책과 지원책이 뒤따를 것으로 전망된다. 이 법은 비디오 · 게임물 제작업자 등록시 시설기준을 폐지하고 컴퓨터 게임장과 노래연습장은 각각 허가제와 신고제였던 것을 공히 등록제로 완화하였다. 가장 큰 변화는 등급위원회 및 등급분류 내용의 변화라 할 수 있겠다.

제18조 등급분류 조항은 비디오물 또는 게임물의 내용에 대한 등급분류를 △전체 이용가(연령에 상관없이 누구나 이용) △12세 이용가(12세 미만 이용불가) △18세 이용가(18세 미만자 이용불가) 등 3개 등급으로 분류했다.

다만 게임장에서만 사용되는 게임물은 사행성이 지나쳐 등급을 부여할 수 없다고 인정될 경우 사용불가로 결정할 수 있다는 예외규정을 두고 있으며 정부에서는 이에 대해 '전체 이용가'와 '18세 이용가' 등 2개 등급만 부여하는 대안을 제시, 시행령에 반영한다는 안을 마련했다. 그러나 '등급외'를 두자는 의견은 미풍양속을 저해할 수 있고 아직까지 이르다는 여론에 밀려 반영되지 않았다. 이 같은 등급심의는 신설되는 영상물등급위원회가 맡도록 해 기존 심의기관인 한국공연예술진흥협의회는 사실상 사라지게 됐다. 이로서 게임분야는 「음반 · 비디오물 및 게임물에 관한 법률」 제정으로 명실공히 산업의 한 축으로 인정받게 됐다. 그 동안 게임에 대한 법령은 보건복지부의 공중위생법 시행령에 '전자유기기구', '유기장업' 등으로 간접 규정되는 등 게임산업은 물론 게임이라는 용어 자체가 법령에 등장하지 않았으나 이번에 제정한 법률의 전면에 등장한 것 자체만으로도 큰 의미를 부여할 수 있다.

이번 법을 통해 새로운 전기를 맞게 되는 분야는 속칭 '게임방'과 '오락실'로 불리는 '컴퓨터 게임장'이다. 새 법은 '게임물은 컴퓨터프로그램에 의해 오락을 할 수 있도록 제작된 영상물(유형물에의 고정여부를 가리지 않는다)과 오락을 위해 게임장내에 설치 · 운영하는 기타 게임기구를 말한다'고 정의, CD롬 타이틀에 담기는 것은 물론 인터넷 등 통신망을 이용한 게임과 컴퓨터게임장에서 종래에 사용하던 유기기구까지 게임기구에 포함시키는 등 게임산업의 범위를 포괄적으로 인정하고 있다.

특히 게임장업의 업종에 대해서는 필요할 경우 대통령령으로 세분할 수 있도록 해 최근 신종 유망산업으로 급부상하고 있는 속칭 '게임방'에 대해서는 별도의 업종으로 세분할 수 있는 여지를 남겼다.

게임장의 대형화를 유도할 수 있는 근거도 마련됐다. 제21조에서 게임장의 형태를 '전체 이용가' 등급의 게임물만을 취급할 수 있는 '일반게임장'과 '18세 이용가' 등급의 게임물도 다룰 수 있는 '종합게임장'으로 세분, '종합게임장'은 지방자치단체의 조례가 정하는 요건에 따라 자치단체장에게 신청해 영업할 수 있도록 하고 있다. 이는 기존 법률이 게임장용 프로그램에 대해서는 합격 · 불합격 여부만 따지고 게임장도 모든 사람들이 사용할 수 있는 공간만을 허용, 프로그램의 다양성을 제한해왔던 것과 비교해 한발 더 나아간 것으로 산업발전에 큰 도움이 될 것으로 기대된다.

제 2회 「철권 3」 전국 듀얼 대회 개최

대회 2회 째를 맞는 철권 팀 배틀 대회인 '듀얼 배틀'의 본선이 나우누리 VG(VideoGame)동 주최로 지난 1월 22일부터 24일까지 이대 원더파크에서 열렸다.

전국 48개 팀이 모여 승부를 가린 이번 대회는 전주에서 7개 팀, 대전에서 7개 팀, 부산에서 8개 팀, 그리고 광주에서 1개 팀 등 지방에서 많은 팀이 올라와 전국적인 규모의 대회임을 실감케 했으며, 원더파크에서는 특별히 지방 팀을 위해 별도의 숙박시설을 마련하는 등 많은 배려가 있었다.

22일과 23일은 각 팀들이 조를 이루어 16강에 들기 위해 1차 관문을 보냈고 24일은 패자 부활전과 함께 결승리그가 펼쳐졌다. 토너먼트 방식으로 진행된 패자부활전에서는 사보타지(A)팀과 'A · P · W 떡볶이' 팀이 결승리그에 겨우 안착했다. 결승리그는 시즈(Z), A · P · W 뚱김밥, A+미라클, 사악그자체 등 6개 팀이 경기를 펼쳤는데 결국 1등 상품인 미니TV는 시즈(Z) 팀에게 돌아갔다. 특히 이 리그에서는 시즈(Z)의 진과 A+미라클의 샤오유는 거의 신들린 실력을 보여주었고, 사보타지의 레이스텝도 환상적이었으며 사악그자체 팀은 오우거만을 사용하며 멋진 플레이를 보여주었다.

전국적인 규모라고는 하지만 친목회적 성격이 강했던 이번 대회는 예선전에서 떨어지더라도 패자부활전을 통해 결선 리그에 올라 갈 수 있는 기회가 있어 보다 많은 대전을 해볼 수 있었다. 이를 통해 경험이 없었던 팀에게는 실력을 키울 수 있는 좋은 대회였다는 평이다.

게임방, 일단 발등의 불은 껐지만…

문화관광부가 작년 말 컴퓨터 게임장으로 허가 받지 않은 게임방에 대한 단속을 유보하기로 하고 올해 초 「음반 · 비디오물 및 게임에 관한 법률」이 국회를 통과함으로써 게임방 업계는 일단 한숨을 돌리게 됐다는 반응을 보이고 있다.

그러나 새로운「음반 · 비디오물 및 게임에 관한 법률」이 발효되기까지 최소한 3개월 이상이 소요될 것으로 예상됨에 따라 그 동안은 현행법의 게임물 시청등급 준수 여부에 따른 단속, 청소년 보호법, 학교보건법, 컴퓨터 프로그램보호법 등이 게임방에 뜨거운 감자가 될 것으로 전망된다. 이 중 현행 음비법에 근거한 시청등급을 준수하지 않은 업체에 대한 경찰의 단속은 가장 민감한 현안으로 대두되고 있다. 현재 게임방에서 가장 인기를 누리고 있는 게임이 지난해 연소자관람불가 등급을 받은 「스타크래프트」이기 때문이다. 이에 LG에서 재심의를 신청했지만 심의단체인 한국공연예술진흥협의회에서는 PC게임의 주 이용자가 청소년인 만큼 엄격한 심의기준이 필요하다는 입장을 고수, 재심의에서도 스타크래프트는 연불 등급을 받았다.

뿐만 아니라 '학교보건법'도 민감한 쟁점이다. 학교보건법은 상대정화구역(학교경계선으로부터 2백 미터 이내)을 설정하고 청소년 유해시설로 간주되는 영업을 금지하고 있으며 특히 학교경계선 50미터 이내의 절대정화구역은 성역처럼 보호하고 있다. 따라서 이 구역 안에서 영업을 하고 있는 게임방 업주들은 이전을 하거나 매각을 하는 등 조치를 취해야만 한다.

그 뿐만 아니라 저작권보호단체들이 게임방에서 저작권자의 허락 없이 영리를 목적으로 대여되고 있거나 불법 복제된 게임물의 실태파악에 나서고 있고, 게임방의 시설 · 운영기준 등을 규정하게 될 「음반 · 비디오물 및 게임에 관한 법률」의 시행령과 시행규칙, 게임방 영업시간을 좌우하는 시 · 도 조례 등 게임방과 관련된 유동적인 변수들이 적지 않아 근거법이 마련됐다고 끝난 것이 아니라 게임방 문제는 아직도 해결할 문제들이 첩첩이 쌓였다는 것이 관련자들의 한결같은 반응이다.

해외뉴스

News

PS, 또 다시 가격이 인하

소니 컴퓨터 엔터테인먼트는 자사의 컨슈머 게임기 「플레이 스테이션」의 가격을 인하했다. 인하된 가격은 1만 5천엔.

가격이 개정된 것은 지난 1월 23일이며 플레이 스테이션과 연동되는 PDA 「포켓 스테이션」이 발매된 날과 같은 날이다.

후계기의 소문이 떠돌고, 빅 타이틀의 발매가 임박해 오는 것에 더해 매킨토시에서의 에뮬레이터 소동 등 화제거리가 끊이지 않는 플레이 스테이션. 당분간 컨슈머 게임기 주역의 자리를 뺏기진 않을 것이다.

파이널 판타지 컬렉션 등장

87년 FF I이 발매된 이후 10년이 지난 지금도 많은 사랑을 받고 있는 FF시리즈. 이 긴 역사 속에서도 그래픽 면에서 획기적인 진화를 보인 세 타이틀은 바로 FF IV, V, VI라고 말할 수 있다. 그리고 바로 이 세 타이틀이 '파이널 판타지 컬렉션'이라는 이름으로 하나의 패키지에 담겨 오는 3월 11일, 6,800엔의 가격으로 스퀘어에서 발매될 예정이다. 세 작품 모두 PS로 발매되었지만(VI는 3월 발매예정) 이번에는 컬렉션으로 한꺼번에 등장한다는 장점(?)이 있으며 3장의 시디 위에는 아마노씨가 직접 그린 세실, 바츠와 레나, 티나의 그림이 그려진다. 수납 케이스도 4면 디지팩을 채용해서 시각적으로도 멋진 디자인을 채용하였다.

또한 FFVIII의 발매를 기념하여 아마노씨가 최근에 그린 일러스트가 포함된 '파이널 판타지 컬렉션 애니버서리 패키지'도 3월 11일, 8,800엔으로 발매할 예정이다. 5만 세트 한정으로 2월 11일부터 예약을 받는다고 하니 구하려면 서두르는 것이 좋다.

'AOU 1999 어뮤즈먼트 엑스포' 개최

사단법인 일본 어뮤즈먼트 시설 영업자 연합회(AOU)가 주최하는 일본 최대의 아케이드 머신 쇼인 'AOU 1999 어뮤즈먼트 엑스포'가 오는 2월 18일(17일은 비즈니스 데이) 오전 10시부터 오후 5시까지 치바의 마쿠하리 멧세홀 1~3에서 열린다.

한편 입장료는 당일 1,500엔이며 세가, SNK, 캡콤, 코나미, 남코 등 68개사가 최신 아케이드 게임과 상품, 메달 게임 등으로 출전할 예정이다. 이번 이벤트는 일본에서는 올해 들어서 처음으로 열리는 대규모의 게임 이벤트로 1999년 게임 업계의 동향을 알아볼 수 있는 좋은 기회가 될 것이다.

포켓 스테이션 완전 매진

지난 1월 23일 SCE가 발매한 PS용 PDA 「포켓 스테이션」이 발매 당일 완전 매진되는 기록(?)을 세웠다. 이로서 SCE는 또 한번 PS의 위력(?)을 과시한 셈. 한편 본지 편집부에서도 발매 당일 「포켓 스테이션」을 구하기 위해 일본 아키하바라 등지의 게임 전문샵과 대형 완구점 등을 찾았으나 모두 매진되어 결국 구하지 못했다. 참고로 「포켓 스테이션」은 PS용 메모리카드 기능으로서 15블럭의 정보를 기록할 수 있으며 PS 본체에서 정보를 받아 자체적인 게임도 즐길 수 있다

원더 스완의 유통업체, 세가에서 SCE로 변경

반다이에서 발매되는 휴대형 게임기 「원더 스완」의 발매일이 3월 4일로 정식 결정되었다. 본체의 컬러 배리에이션은 총 7색으로 가격은 4,800엔. 본체와 동시 발매되는 타이틀도 「GUNPEY」, 「전차로 GO!」, 「신일본 프로 레슬링 투혼열전」, 「원더 스타디움」, 「초코보의 이상한 던전 for 원더스완」 등 5개로 결정되었다.

한편 현재 반다이는 완구 유통 이외의 판매는 모두 세가의 관련회사인 세가 어뮤즈를 통해 사업을 추진해왔지만 이번 「원더 스완」의 경우 갑자기 SCE의 유통망을 사용하는 것으로 변경되었다.

세가가 드림 캐스트의 유통에 전념하고 싶다라고 한 것이 그 이유이지만 세가, 반다이의 합작 계획 무산 이후 2회사의 업무 제휴도 이번 일로 더욱 희박해지는 것이 아닐까 하는 느낌이 강하게 들며 SCE에서는 판매만이 아닌 원더 스완 대응의 타이틀 발매도 검토중이라는 이야기도 들리고 있어 오히려 SCE 측과의 업무교류가 확대될 전망인 것으로 보여 진다.

또한 반다이에서는 원더 스완의 초기 출하 대수를 40만대, 첫 해 판매 목표를 460만개로 정하고 있다. 미니컴보이 컬러, 포켓 스테이션 등의 라이벌이 될 휴대형 게임기는 많지만 소프트의 라인업만을 본다면 충분히 이들을 위협하는 경쟁 상대가 될 것으로 보여지고 있다.

코나미, 비트매니아 전용 컨트롤러 발매

코나미에서 플레이 스테이션용 게임 「비트매니아」의 전용 컨트롤러인 'DJ 스테이션 프로'가 1월 31일 발매된다. 이 컨트롤러는 아케이드 판의 컨트롤 패널을 그대로 재현한 것으로 건반에서 빛이 반짝거리며 게임에의 몰입감을 더해 준다.

바로 이것이 코나미의 비트매니아 전용 컨트롤러

그리고 이 컨트롤러에는 스테레오 대응 헤드폰 단자의 볼륨이 독립되어 있어서 좌우의 음량을 조정하면서 플레이할 수 있다. 아케이드 판의 비트 매니아에 빠져 있는 사람은 반드시 사야할 아이템이다.

「네오지오포켓 칼라」, 3월 19일 발매

SNK의 휴대용 게임기인 「네오지오포켓」의 칼라판 하드웨어인 「네오지오포켓 칼라」(예정가 8,900엔)의 발매일이 오는 3월 19일로 결정되었다. 이번에 발매되는 「네오지오포켓 칼라」는 반사형 TFT 액정화면을 채용했으며 화면사이즈는 45mm X 48mm에 4096색 중 146색을 동시에 표시할 수 있다. 물론 기존에 발매되어 있는 「네오지오포켓」 전용 게임 소프트 역시 「네오지오포켓 칼라」에 호환되는 것은 물론 기본적인 칼라까지 지원되는 것으로 밝혀져 SNK가 「네오지오포켓 칼라」에 대한 준비를 오래 전부터 해 왔음이 증명되었다. 한편 SNK측이 밝힌 「네오지오포켓 칼라」의 건전지에 의한 연속 동작가능 시간은 40시간인 것으로 알려졌다.

DC와는 이렇게 접속!!

이것이 「네오지오포켓 칼라」. 기존의 네오지오포켓 보다는 크기가 조금 작다

네오지오 포켓 컬러의 사양

CPU	16BIT
액정화면	160×152도트, 사이즈:45mm×48mm
시스템 소프트웨어	월드시계, 캘린더, 알람, 별점
동시 발색 수	4096색중 146색
사용전원	AAA 3형(삐삐용) 건전지 2개
연속동작시간	약 40시간(알칼리 건전지 사용시)
본체크기	가로 130mm×세로 80mm×두께 30.5mm
본체중량	145그램(건전지 포함시 약 195그램)
외부단자	유선통신 케이블용 5핀 커넥터
	무선통신 유니트
	스테레오 헤드폰 단자
	AC어댑터 단자

네오지오 포켓 컬러 발매 소프트

메이커	타이틀	발매예정일	비고
SNK	킹 오브 파이터즈 R-2	3월 19일	DC
	베이스볼 스타즈 컬러 Ver(가칭)	3월 19일	-
	사무라이 스피리츠! 2	4월	-
	메탈 슬러그 · 퍼스트 미션(가칭)	4월	-
	아랑전설 퍼스트 컨택트	4월	-
	네오지오 컵 98 플러스	5월	-
	빅 토너먼트 골프(가칭)	5월	-
	월화의 검사(가칭)	8월	-
	디지털 프라이메이트(가칭)	9월	-
ADK	프로야구(가칭)	3월 19일	-
	메이저 리그(가칭)	4월	-
	크러시 롤러 · 포켓	5월	-
	고교야구	7월	-
	포켓 · 핏싱(가칭)	7월	무선
	졸업사진(가칭)	8월	무선
	대전 빌리어드 · 브레이크 샷	미정	무선
	월드 히어로우즈 · 포켓	미정	-
	멜론의 성장일기 2	미정	무선
	배틀 로얄(가칭)	미정	무선
다이나	네오 · 드래곤 와일드(가칭)	3월 19일	-
	네오 · 체리 마스터 컬러 Ver(가칭)	3월 19일	-
	네오 · 21(가칭)	3월 19일	-
	네오 · 미스터리 보너스(가칭)	3월 19일	-
	네오 · 바카라(가칭)	3월 19일	-
몽공방	포켓 테니스2(가칭)	3월 19일	-
	연결해서 퐁! 2(가칭)	3월 19일	-
	바이오 모터 · 유니트론	4월	-
사크노스	다이브 어랏트	3월 19일	무선
타이토/SNK	퍼즐버블 · 미니(가칭)	5월	-
데이터 이스트	매지컬 드롭 · 포켓(가칭)	7월	-
웹 시스템	쿨 보더스(가칭)	7월	DC
캡콤	록맨 · 포켓(가칭)	미정	-
아타리 게임즈 CORP	모탈 컴뱃(가칭)	미정	-
	NFL 블릿츠(가칭)	미정	-
	NBA 행타임(가칭)	미정	

비고에 DC라고 적혀있는 소프트는 네오지오 포켓 컬러와 드림 캐스트를 접속해서 즐길 수 있다는 것을 의미. 무선이라고 적혀있는 소프트는 무선통신을 통한 다인용 플레이가 가능함을 의미.

기대의 N64용 「울트라 동키콩」 화면 공개!

미국 닌텐도 홈페이지(http://www.nintendo.com)에 실린 N64용 「울트라 동키콩」

이것이 N64용 「스타크래프트」?

발매당시 깔끔한 그래픽으로 국내에서도 선풍적인 인기를 얻었던 「동키콩」 시리즈의 N64 버전인 「울트라 동키콩」이 드디어 움직임을 보이기 시작했다. 미국 닌텐도의 공식 HP에 새로운 화면이 게재된 이 타이틀은 N64 발매당시부터 라인업 된 것으로 서서히 발매일도 가까워지고 있다고는 하지만 아직 새로이 공개된 정보는 사진 한 장에 지나지 않는다. 한편 「울트라 동키콩」은 풀 폴리곤의 3D 액션으로 진화되었으며 발매일은 아직 미정이고, 레어사가 본격적으로 개발을 추진하고 있다고 밝혀지고 있다. 또한 이와 함께 미국 닌텐도 홈페이지에는 국내에서도 선풍적인 인기를 끌고 있는 「스타크래프트」의 N64버전도 함께 소개되어 많은 관심을 불러 모으고 있다.

'제 9회 차세대 월드 하비페어' 개최

지난 1월 23일~24일 동경 마쿠하리 멧세에서는 「제 9회 차세대 월드 하비 페어 동경대회」가 열렸다.

행사장 전경

이번 대회에는 초 · 중 · 고등학생을 대상으로 하여 세가와 소니, 닌텐도 등 유명 일본 게임 제작사들이 참가한 가운데 자동차 모형, 축구, 포켓몬 카드 게임 등 다양한 취미(HOBBY) 생활을 즐길 수 있는 물품들이 전시되어 성황을 이루었다. 21일 에볼루션이 발매된 드림캐스트의 세가에서는 가장 많은 체험 소프트를 마련해 두고 소닉 어드벤처 등 DC 타이틀의 홍보에 열을 올렸으며, SCEI에서는 신작 「크래시 밴디쿳과 세계일주」를 체험해 볼 수 있는 자리를 마련했고 닌텐도에서도 다양한 자사 타이틀을 전시, 체험할 수 있도록 했다. 하드웨어 3사를 제외한 스퀘어, 코나미, 캡콤, 반다이, 토미, 코에이, 타카라 등의 중견 제작사에서는 자사의 타이틀의 홍보와 게임대회 등의 행사를 가졌으며, 그중 기대했던 스퀘어 부스에서 FFⅧ을 플레이해 볼 수 없었던 것이 아쉬움으로 남았다.

길가는 사람을 붙들고 즉석에서 GB로 대전을 벌이는 꼬마 게이머들

이번 대회에서 특히 관심을 끌었던 것은 타카라, 토미, 반다이 등의 회사에서 개최한 한정상품판매회장과 사인회 스페셜 등의 행사와 함께 축구선수와 함께 하는 축구 테크닉 행사, 타미야에서 개최한 슈퍼 돔 그랑프리 세컨드 레이싱 경기 등이었다. 특히 그중 자신의 자동차를 조립하여 경기에 참가하기 위해 아버지와 아들, 혹은 온 가족이 둘러앉아 자동차를 조립하는 모습은 보기에도 아름다웠다. 이렇게 온 가족이 모여 즐길 수 있는 큰 대회가 국내에도 자주 열리길 바라는 마음 간절하다.

POWER 알림방

BOOK

김상현 장편 판타지 소설

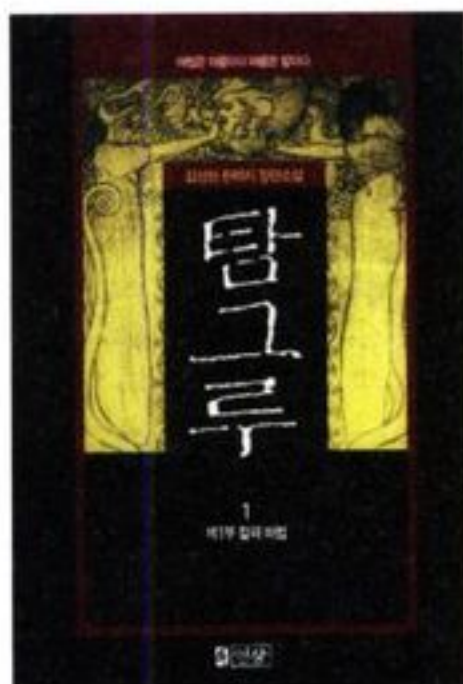
탐그루

검과 마법, 소드 앤 매직, 마법사, 예언, 금화 한 닢, 연금술사, 중앙광장…. 어디선가 많이 들어본 친숙한 단어들. 바로 장편 판타지 소설, 「탐그루」에 전체적으로 쓰이고 있는 단어들이다. 탐그루는 톨킨이나 대화식 롤플레잉 게임의 참고서인 AD&D의 세계관을 상당부분 공유하고 있어, 매니아가 아니면 이해하기 힘들 정도의 전문적인 면이 풀풀 넘쳐난다. 그러나 SF와 판타지 장르를 잘 엮은 탄탄한 스토리 구성으로 '재미'를 PC통신에서 인정받은 바 있다.

현실과 판타지 세계를 동시에 다루고 있는 소설 탐그루에는 프로 게이머라는 낯선 직업을 도입했다는 특징이 있다. 탐그루에서의 프로 게이머란 프로 바둑기사나 프로골퍼들과 같이 기업의 홍보를 위해 유니폼을 입는 사람을 말하는 것으로, 프로 게이머를 지망하는 주인공 '비류'나 비류가 속하게 되는 손맥 암행어사팀의 주장 리파이 등이 나오는 부분은 게임을 좋아하는 독자들이라면 무척 흥미롭게 읽을 수 있는 부분일 것이다.

소설 탐그루(TAMGURU)는 현재 천리안(GO DEBUT21), 하이텔(SERIAL), 나우누리(GO FAN13), 유니텔(GO MURIM) 등의 PC통신 포럼에서 연재중이다.

● 김상현 지음 / 300페이지 / 전 12권 / 7,000원 / 명상출판
☎ 문의 : 도서출판 명상 (02)733-4277~8

EVENT

대우통신, 광개토대왕 유적 탐사단원 모집

대우통신(대표 유기범)은 펜티엄 Ⅱ 고기능 프로세서를 탑재한 고성능 경제형 노트북 솔로 CN620의 시판을 기념하고 젊은이들에게 고구려의 웅혼한 기상을 심어주기 위한 「광개토대왕 유적 탐사 대장정-잃어버린 대륙」을 개최한다. 이번 대장정은 내년 2월 말 4박 5일의 일정으로 심양, 통화, 집안, 본계 등 만주 일대의 고구려 유적지를 방문해 1천 5백년 전 광개토대왕과 고구려의 화려한 영광과 웅대한 역사를 되새기는 시간으로 꾸며진다.

이를 위해 대우통신은 1월 23일까지 1개월 간 ARS 700-2899와 대우통신 인터넷 홈페이지(www.DWT.co.kr), PC통신 하이텔(GO SOLO)을 통해 고등학교 졸업자 및 예정자, 대학생, 직장인 등 고구려의 혼을 몸소 체험하고 싶은 젊은이 25만 명의 참가 희망자를 접수받아 이 중 추첨을 통해 행운의 탐사단원 50명을 선발할 예정이다.

☎ 문의 : (02) 718-5033

아하! 신기한 체험수학

일시 : 1999년 2월 8일(월)~3월 1일(월)
시간 : 오전 10시~오후 6시
장소 : 서울 대학로 디자인센터
입장료 : 일반 7천원 / 중고생 5천원 / 초등 4천원 / 단체 3천원
☎ 문의 : 512-8285 / 776-4414

수학을 학습을 통해서가 아닌 자연 속에서, 실생활 속에서, 또는 간단한 도구를 통해 수학의 원리를 터득하는 우리나라 최초의 수학체험전이 중앙일보사 주최로 대학로에서 열린다. 이 전시회에서는 맨홀 뚜껑은 왜 육각형인가, 이삿짐을 가장 효율적으로 싣는 방법, 각을 계산하지 않고 벽면 어디를 쳐도 백발백중인 타원형 당구대 등 일상 생활 속에 숨어 있는 다양한 수학적 원리들이 소개된다.

이 전시회의 전시물은 '수학사랑'에서 제작한 재미있는 교구 50여 점과 일본 동해대학교 교육개발 연구소가 개발한 교구 150여 점 등 모두 200여 점으로 구성되어 있고, 40여대의 컴퓨터가 배치되어, 다양한 수학의 원리를 PC를 통해 전자오락처럼 체험할 수 있다. 또한 이 외에도 선착순 100명에게 70만원 상당의 웹브라우저와 게임팩을 제공한다.

KIECO '99 멀티미디어쇼 개최

한국경제신문사는 4월7일(수)에서 10일(토)까지 COEX 전시장에서 제18회 국제컴퓨터 · 소프트웨어 · 이동통신전시회(KIECO 99)와 99 서울멀티미디어쇼(MULTIMEDIA 99)를 개최한다.

컴퓨터, 소프트웨어, 통신 및 네트워크, PC, 이동통신, 인터넷 서비스, 멀티미디어시스템 및 단말기, 주변기기, 보드, 반도체, 부품 등 국내외 2백여 업체가 참가하고, 20만명의 참관객이 예상되는 이번 전시회는 경제위기 극복을 위한 21세기 정보기술(IT) 환경 및 최첨단 기술을 한 눈에 알아볼 수 있도록 꾸며질 예정이다.

한국경제신문사는 전시회 기간 중 세계적 석학을 초청, 관련산업의 기술동향과 시장 현황에 대해 심도 있게 논의하는 정보교류의 장을 펼칠 예정이며, 주한 외국무역공관을 통해 한국에 대한 투자 유치단이 대거 초청될 예정으로 있어 명실상부한 IT전문 비즈니스쇼가 될 것으로 내다보고 있다. 또 한국경제신문사는 현재 선착순으로 출품신청을 받고 있으며 컴퓨터, 정보통신 및 벤처기업의 적극적인 성원과 참여를 기다리고 있다.

☎ 문의 : (02) 360-4515~7

일본유학 EXPO '99 SPRING

주최 : 일본 유학 EXPO 사무국
장소 : 여의도
시작일 : 99년 03월 19일 오전 10시 30분
종료일 : 99년 03월 21일 오후 6시

일본 유학 EXPO 사무국에서는 3월 19일에서 3월 21일(3일간)까지 여의도 종합전시장에서 「일본유학 EXPO '99 SPRING」을 개최한다. 기존의 일방적인 정보제공자로서의 역할만을 담당해 왔던 유학박람회의 형식에서 탈피, 일본 유학에 대한 전문적인 정보 제공 및 다양한 이벤트를 통해 흥겨운 축제의 장, 정보의 장이 마련될 예정이다.

유열과 함께 하는 발렌타인 콘서트

장소 : 예술의전당 콘서트홀
시작일 : 99년 02월 14일(일) 오후 7시30분
종료일 : 99년 02월 14일(일) 오후 22시
티켓 가격 : 연인석 30,000원(2장)/ R 30,000/ S 20,000/ A 10,000/ 졸업생 20% 할인
☎ 문의 : GAMI (02)3144-3000

2월 14일 예술의 전당 콘서트 홀에서는 발렌타인데이를 맞이하여 발렌타인 콘서트가 열린다. 이 행사는 소비적이고 향락적인 문화로 전락할 수 있는 특별한 날인 발렌타인데이를 더욱 의미 있고 소중한 날로 기억할 수 있도록 하고 또한 졸업 시즌을 맞이하여 새로운 사회로 나아가는 많은 사람들에게도 좋은 추억을 전해주기 위해, 특별히 좀더 대중적이고 듣기 편한 세미클래식 위주의 프로그램으로 편성됐다.

행사를 통해 발생하는 수익금은 소년소녀 가장 돕기에 사용되는 이번 행사는 기존의 청송실내악단에 새로운 멤버들을 한층 보강하여 알차고 내실 있는 음악회로의 완성을 꾀했다. 그리고 행사의 사회는 가수 유열씨가 맡게되며 중간중간 연인들을 위한 특별한 순서도 계획되어 있다. 진실한 것은 인기나 유행에 머물지 않는다는 것을 클래식 선율에 실어 소중히 간직할 수 있는 좋은 기회를 위한 발렌타인 콘서트. 아름다운 날, 사랑하는 사람에게 전할 수 있는 가장 소중한 시간이 되기 위하여 그대에게 전할 수 있는 마지막 기회가 아닐까?

가족 시네마

VIDEO

한국인 감독이 일본 배우와 일본어 대사로 일본 현지에서 제작한, 일본영화 개방조치의 첫 수혜작인 「가족 시네마」. 20년 동안 흩어져 살던 가족들이 다시 한자리에 모였다. 재결합을 꿈꾸는 무능한 아버지, 돈밖에 모르는 철없는 어머니, 가족은 벗어나고픈 족쇄라고 생각하는 자식들. 이 작품은 97년 일본 아쿠타가와상 수상작 「유미리」의 자전 소설, 「가족 시네마」를 영화화한 것으로, 짙은 우울함으로 채색된 원작과는 달리 박철수 감독 특유의 명쾌하고 힘찬 블랙 유머가 돋보이는 영화다.

● 2월 비디오 출시 / 영성 프로덕션 / 블랙 코미디 / 극장개봉작
☎ 문의 : 영성 프로덕션 (02) 3451-4800

링위의 캣파이터

이 작품은 링 위의 일류 모델 급 미녀들이 사각의 링에서 펼치는 격렬한 격투기를 생방송으로 중계하는 액션물이다. 경기가 시작되면 캣파이터들은 자신들의 본능적인 파이터 기질을 폭발시키며 박진감 넘치는 스파링, 필사적인 반격, 격렬한 펀치, 치밀한 방어태세 등으로 무장한 채 난폭한 격투기에서나 볼 수 있는 파워풀한 액션의 묘미들을 유감없이 리얼하게 보여준다

● 99년 2월 비디오 출시 / 영성 프로덕션 / 액션
☎ 문의 : 영성 프로덕션 (02) 3451-4800

라운더스

MOVIE

뉴욕의 비밀 포커 세계를 무대로 펼쳐지는 라운더스는 희망을 잃지 않고 자신의 꿈을 찾아가는 한 청년의 이야기다. 뉴욕의 법대생인 마이크는 포커 실력이 프로급이다. 그러나 마이크의 여자친구이자 같은 학과의 친구인 조는 마이크가 도박판을 전전하는 것을 싫어한다. 마이크에게 법학 전공은 성공을 보장하는 길이다. 그러나 조명이 침침한 곳에서 포커 게임을 즐길 때의 스릴과 흥분과 쾌감이 마이크에게 끊임없이 손을 뻗친다. 결국 마이크는 오랜 친구인 웜이 출감하자, 친구를 위해 도박의 세계에 발을 들여놓기 시작하는데…. 주인공 마이크 맥도머트 역에는 굿 윌 헌팅과 라이언 일병 구하기에 출연한 매트 데이몬이 맡았다.

● 1월 30일 개봉 / 미라맥스 제작 / 브에나 비스타 인터내셔널 코리아 배급
☎ 문의 : (02) 527-1497

노트북 솔로 CN620

GOODS

펜티엄 2 프로세서를 탑재, 대용량 3D 데이터를 신속하게 처리할 수 있는 제품으로 3D 기능 강화에 역점을 두고 제작됐다는 점과 두께 38mm 노트북이라는 점과, 별도의 슬롯을 통해 최대 160MB까지 메모리를 확장할 수 있다는 점이 특징이다. 이외에도 초경량, 초슬림 디자인의 휴대성에도 불구하고 동급 최저 가격(3,770,000원 : CN620-KK4072)이라는 특징도 가지고 있다.

● 두께: 38mm / 무게: 2.6kg / LCD 모니터: 13.3"/ 캐시 메모리 : 512KB / HDD : 3GB
☎ 문의 : (02) 718-5033

영한/한영 번역기 MAGIC BOX 99

테크노 매직이 영한·한영 번역 프로그램 「매직박스99」를 출시했다. 이 제품은 7가지 제품을 하나로 묶은 패키지로 영한번역기, 한영번역기, 영한사전, 영문법/숙어집/어원집, 한자사전(옥편), 카드게임(한국형프리셀), 우편번호부(최신) 등이 포함되어 있다.

이들 제품 중 영한번역기, 한영번역기, 한자사전 등은 전자신문에서 각각 98년4월, 99년1월, 98년6월에 新소프트웨어 상품대상에 추천되었을 정도로 기술력을 인정받은 매우 우수한 제품들이다.

영한번역기와 한영번역기는 사전에 없는 단어나 복합어를 입력할 수 있는 사용자 사전 기능이 있어 번역률을 향상시킬 수 있고, 한자사전(옥편)은 특허청에 실용신안 2건을 출원했을 정도로 매우 뛰어난 프로그램으로 더 이상 한자마다 부수를 일일이 외울 필요가 없다.

● 가격 : 5만5천원(부가세포함)
☎ 문의 : 테크노매직(0502-000-8006, 0331-211-6363)

죠리퐁, 너없인 못살아!

크라운 제과는 1월부터 500원 짜리 스낵 전 품목을 12.5%에서 20%까지 중량을 늘리고, 2,100원 짜리 품목을 1,800원으로 인하하는 등 대대적인 가격인하에 들어갔다.

이와 더불어 크라운 제과는 이 조치에 걸맞은 가격인하와 중량증대를 의미하는 「PLUS YOU」 전용 심볼 마크를 제작, 심볼만 보아도 그 의미를 알 수 있도록 했다.

크라운 제과는 또 간판 스낵제품인 죠리퐁의 새 캠페인을 시작했다. 크라운 제과의 죠리퐁의 새 광고에는 「남자셋 여자셋」에서 이의정이 다니는 의상실 주인 쁘아종 역의 '홍석천'을 기용했다. 그는 눈앞에서 펼쳐지는 경기에는 관심이 없고 좌우의 소녀들이 맛있게 먹고 있는 죠리퐁에만 정신이 팔려있다. 참다못한 주인공은 김을 뿜어내고, 결국 과자를 뺏는데 성공, 힘차게 털어 넣지만 남은 건 겨우 한 알. 그래도 좋아서 어쩔 줄 몰라한다.

자이콘 조이라이더 프로

「자이콘 조이라이더」 프로는 비행 시뮬레이션, 카 레이싱, 바이크 레이싱 등을 모두 소화할 수 있을 뿐 아니라 레이싱 필수 장비인 페달도 함께 제공되는 만능에 가까운 컨트롤러.

이 제품은 부품을 끼우거나 손잡이를 젖히는 것으로 카 레이싱, 바이크 핸들, 항공 운항용 핸들로 변형시킬 수 있으며 USB, PC, 드림캐스트, 플레이스테이션, 닌텐도64, 세가새턴 등 대부분의 기종에 대응되는 장점을 가지고 있다. 또한 우측에 자리잡고 있는 4버튼의 조이스틱은 출력을 조절할 수 있는 스로틀과 시야를 바꿀 수 있는 시점버튼을 제공하고 있으며 견고한 내구성과 뛰어난 조종감을 자랑한다. 따라서 여러 가지의 게임과 기종을 동시에 즐기는 게이머에게 유용할 것으로 보인다.

☎ 문의 : (02) 702-2358

PlayStation

PS 특보

이제는 발매일만 기다리자!

파이널 판타지 8

■제작사: 스퀘어
■장르: RPG
■발매일: 2월 11일
■발매가: 7,800엔

이제 발매일이 코앞에 다가온 「FFⅧ」. 이번 호에서는 게임이 발매되기 앞서 공개된 게임의 초반 스토리를 소개하고 미니 게임인 카드 배틀과 포켓스테이션용 미니 게임 등 수많은 정보들을 마지막으로 공개하기로 한다.

게임의 초반 스토리는 이렇게 진행된다

바람 가덴의 SeeD 후보생, 스콜 레온하트는 가덴의 보건실에서 눈을 뜬다. 그는 자율 트레이닝을 하던 중, 상처를 입고 정신을 잃는 바람에 이곳으로 실려온 것이다. 잠시 후, 스콜의 담당 교관인 키스티스 트리프가 그를 위문하러 온다. 교실로 돌아온 그는 키스티스로부터 어떤 과제를 받게 된다. 곧이어 키스티스와 함께 불꽃의 동굴로 향하게 된 스콜. 그는 그녀가 기다리고 있는 정문으로 바로 가지 않고 일단 가덴 내부를 산책하기로 한다.

담당 교관인 키스티스가 스콜을 위문하러 와준다. 스콜을 상당히 아끼는 듯…

스콜에게 어떤 과제를 내어주는 키스티스. 불꽃의 동굴이라?

교실을 나서던 스콜은 복도에서 갓 전학 온 셀피라는 소녀를 만나게 된다

트레이닝에서 입은 상처 때문에 정신을 잃은 스콜은 보건실로 실려온다

셀피에게 바람 가덴을 안내해주는 스콜

불꽃의 동굴로 향하는 스콜과 키스티스

산책을 마친 스콜은 정문으로 가서 키스티스와 합류하게 된다. 가덴을 떠나는 스콜은 필드의 적 몬스터들을 무찌르면서 아직 클리어하지 않은 문제의 지역, 불꽃의 동굴로 향한다.

이것이 바로 세이브 포인트. 이 게임에서는 화면의 마크에서 세이브가 이루어진다

불꽃의 동굴은 바람가덴의 동쪽에 있다고 말하는 키스티스

불꽃의 동굴로 향하는 도중에는 적 몬스터와의 전투가 펼쳐진다

불꽃의 동굴 입구에 도착한 스콜. 그에게 주어진 과제라는 것은 과연 무엇일까?

불꽃 동굴의 가디언포스를 입수하는 것이 과제

키스티스의 인솔하에 SeeD입대시험을 받기 위한 마지막 시험장소인 불꽃의 동굴에 온 스콜. 그곳에서 그가 받은 과제는 제한시간내에 동굴 깊숙한 곳에 있는 가디언포스를 입수해서 되돌아오는 것. 그러나 동굴 안에는 필드에서보다 훨씬 강력한 몬스터들이 도사리고 있다. 과연 스콜은 무사히 동굴을 통과하여 가디언포스를 입수할 수 있을까?

동굴안에서의 제한시간은 10, 20, 30, 40분 중 한 가지를 자유롭게 선택할 수 있다

젤의 집에 방문한 스콜일행. 그의 방에 들어가려고 하지 결사적으로 못 들어가게 막는다

불꽃의 마신인 이프리트와 대면하게 된 스콜과 키스티스

준비가 완료되면 고속 상륙함을 타고 돌 공국을 향한다

엄청나게 강한 이프리트를 무찌르면 그후로는 가디언포스로 사용할 수 있다

바람 마을에서의 휴식

불꽃의 동굴에서의 시험을 무사히 통과한 스콜. 다음은 특수부대 SeeD 입대를 위한 실지시험을 치루어야 한다. 일단 가덴으로 돌아가면 함께 시험을 치를 멤버가 발표되는데 스콜은 젤, 사이퍼와 같은 반에 속하게 된다. 시험장이 되는 곳은 현재 갈바디아와 교전중에 있는 돌 공국. 스콜 일행은 그곳으로 건너가기 위한 고속 상륙함을 가지고 바람 마을로 향한다. 가덴의 남서쪽에 위치해 있는 이 마을에는 여러 가지 상점과 시설 등이 있다.

바람 마을은 역과 항구가 위치에 있는 바람의 교통 요충지로 초반에는 자주 방문하게 된다

SeeD시험의 무대인 돌 공국으로…

스콜 일행이 시험을 치르게 될 돌 공국은 리조트 장소로 인기가 높은 평화로운 나라이지만 강대국 갈바디아의 침공을 받아 극도의 혼란에 휩싸여 있다. 사이퍼, 젤, 스콜로 구성된 B반에게 주어진 임무는 중앙광장을 확보하는 것. 그러나 임무수행중 돌 정상에 있는 전파탑으로 향하는 갈바디아 병사의 불안한 움직임을 목격한 사이퍼는 임무를 독단적으로 전파탑 확보로 바꾸어 버리는데….

체험판과는 달리 본 게임에서는 리노아 대신 사이퍼가 파티에 들어온다

자기 멋대로 전파탑 확보로 임무를 변경해버리는 사이퍼

전파탑에서 발사된 빛의 정체와 갈바디아의 목적은?

이윽고 전파탑에 도착한 스콜 일행. 그들이 발견한 것은 사용되고 있지 않은 전파탑을 수리하고 있는 갈바디아 병사들의 모습이었다. 수리가 완료된 전파탑은 하늘을 향하여 한 줄기 빛을 발사한다. 한편, 보스 엘비오레와의 전투를 끝낸 스콜 일행에게 가덴으로부터 퇴각명령이 떨어진다. 남은 시간은 30분! 게다가 퇴각하는 그들 앞에 또하나의 보스 X-ATM92가 앞길을 가로막는데….

오랫동안 사용되지 않은 전파탑. 그들은 목적도 알지 못한 채, 탑 내부로 들어간다

전파탑에서는 사이퍼 대신 셀피가 파티로 들어온다

빅스 일행과의 전투 중에 전파탑을 지키고 있는 보스 엘비오레가 등장한다

X-ATM92의 끈질긴 공격을 피해 집합장소인 해인가로 향하는 스콜 일행

첫 임무의 무대인 갈바디아로 향하는 스콜

실지시험에 합격한 스콜, 젤, 셀피는 SeeD로서의 활동을 시작한다. 그들에게 주어진 최초의 임무는 갈바디아의 레지스탕스 조직 '숲의 후크로우'의 의뢰였다. 스콜 일행은 여기서 공작원으로 활동하게 되어 이야기의 무대인 갈바디아로 이동한다. 한편, 갈바디아에서는 대통령과 마녀 이데아에 의해서 전세계에 대한 선전포고가 이루어지고 있었다. 레지스탕스의 리더인 리노아와 꿈에 나타난 수수께끼의 남자 라그너는 이 사건과 어떤 관련이 있을까? 그리고 사이퍼와는? 거대한 운명이 서서히 스콜에게 다가오기 시작하는데….

스콜, 젤, 셀피는 SeeD에 합격하지만 사이퍼는 임무 변경에 대한 책임을 지고 불합격된다

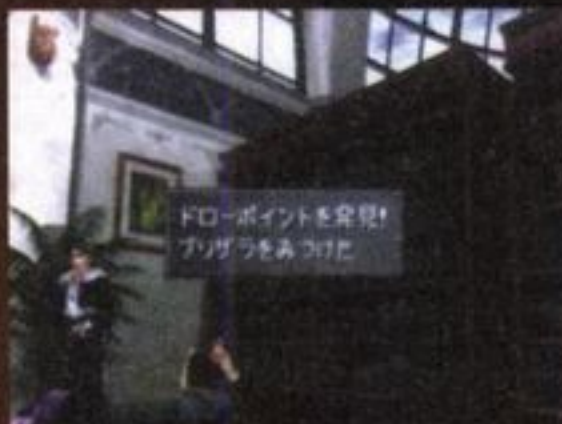
가덴내에 설치된 훈련시설에서 키스티스와 스콜이 전투 훈련을 실시

드레스를 입은 리노아와 만난 스콜. 그녀와의 만남이 스콜에게 의미하는 것은?

스콜의 꿈에 나타난 갈바디아 병사, 라그너. 이것은 진짜 꿈이었을까?

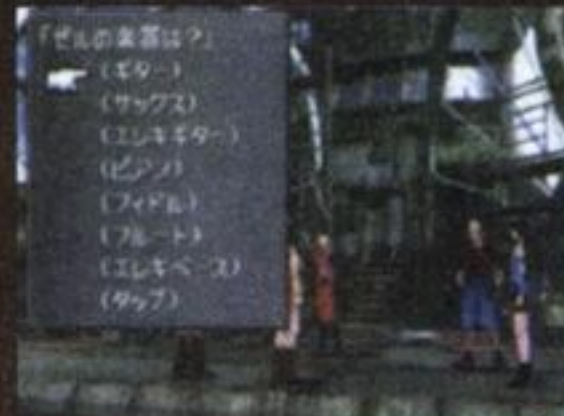
거대한 운명과 마주치게 될 스콜의 운명은 어떻게 될까?

마법을 추출할 수 있는 드로 포인트가 존재

전투시에 드로 커맨드를 사용하여 적으로부터 마법을 추출하는 것 이외에도 마을이나 던전 등에 있는 드로 포인트에서 마법을 추출해서 캐릭터에게 저장시킬 수 있다. 저장시킬 수 있는 것은 각 장소에 1개씩이며 드로 할 수 있는 마법의 수와 종류도 정해져 있다. 이곳에서 마법을 추출하기 위해서는 G·F를 정선하여 드로 커맨드를 설정해두어야만 한다.

도서관에서 드로 포인트를 발견! 한 번 드로하면 그 포인트에서는 두 번 다시 사용할 수 없게 된다

학원제에 라이브 밴드가 등장!

학원제가 가까워 오자, 점차 활기를 띠기 시작하는 바람가든. 이때 학원제 실행위원인 사이파는 모드에게 밴드를 조직하자고 제안한다. 멤버가 모이면 플레이어가 각자의 개성에 맞는 악기를 적절히 분담시켜서 연주를 하게 된다. 이 연주에서 플레이어와 악기가 정확히 일치하면 아름다운 음악이 되지만 제대로 맞지 않으면 엉망이 되어 버린다. 모든 것은 플레이어의 센스에 달려 있기 때문에 각 캐릭터의 특징을 잘 파악해서 조직해야 한다.

밴드 멤버는 파티 캐릭터로 구성된다. 단 스콜과 리노아는 여기에서 제외된다

악기는 전부 8종류가 준비되어 있다. 이상적인 악기를 선택해내는 것은 일종의 퀴즈!

연주를 시작하는 밴드. 환상적인 무대 연출이 인상적이다

FFVIII의 세계를 구성하는 나라들

트라비아

트라비아 가든

갈바디아 수도

돌 공국

갈바디아 가든

트라비아

바람 마을

바람 가든

바람 공국

팀버

바람 공국(Balamb)

주위가 바다로 둘러싸여 있는 섬나라 바람 공국. 스콜 일행이 소속하고 있는 바람 가든이 위치해 있는 이곳이 이야기의 시점이자 거점이 된다. 원래는 돌 공국의 영토였지만 독립한 이후로는 평화로운 상태가 계속 이어지고 있다. 비교적 온화한 날씨에 아름다운 경치를 자랑하며 인근 해역에서 잡히는 바람 공국 피쉬는 세계 3대 진미 중 하나로 손꼽히고 있다.

바람 공국에 위치한 바람 가든은 자유로운 교풍이 특징

돌(Dollet)

해안에 접하고 있는 작은 나라인 돌 공국. 산맥으로 가로막혀 있다는 지리적인 이점으로 인접국인 갈바디아의 침략을 받지 않았지만 이야기 초반에 갈바디아의 침략을 받게 된다.

이곳의 술집에서도 다양한 정보를 얻을 수 있다

팀버(Timber)

주변이 게이지로 둘러싸여 있는 작은 도시. 예전에는 한 나라였지만 이곳에 풍부하게 매장되어 있는 알카이크 가스 자원을 노린 갈바디아의 침략을 받아 결국 갈바디아의 영토가 된다. 이곳 시민중에는 갈바디아로부터 독립하기 위해 레지스탕스에 소속하고 있는 사람이 많지만 거의 활동을 하지 않고 있다.

고풍적인 분위기와 근대적인 분위기가 잘 어울려져 있다

트라비아(Trabia)

주변이 험준한 산과 바다로 둘러싸여 있어서 다른 나라와의 전쟁이 거의 일어나지 않는 평화스러운 나라. 수도와 그 주위에 흩어져 있는 소수민족의 마을로 구성되어 있는데, 험준한 산에 살고 있는 민족중에는 인간이 아닌 종족도 존재하고 있는 듯하다.

트라비아에는 셀피가 다녔던 가든이 있다

갈바디아(Galbadia)

바람 공국의 서쪽에 위치한 대륙의 대부분을 차지하고 있는 군사대국. 상당히 호전적인 나라로 군사시설이 도시가 아닌 특정지역에 집중되어 있다. 바다와 인접한 도시 부근은 구름이 많고 맑은 날이 1년에 며칠밖에 안되지만 이와는 반대로 대륙 내부는 기후가 아주 건조하다. 대륙 중앙에는 거대한 사막이 있으며 그 주위에도 건조한 적토 지대가 널리 펼쳐져 있다. 사막 부근에 자라고 있는 식물인 우에스타카쿠타스는 바람 피쉬와 더불어 세계 3대 진미 중의 하나이다.

갈바디아의 거리는 중세풍의 분위기가 물씬 느껴진다

카드로 미니 게임을 즐긴다! 카드 배틀

굳이 「FF」시리즈에 국한하지 않더라도 여러 RPG에는 미니 게임이 제공되어 본 게임과는 또다른 재미를 더해준다. 이 게임에도 역시 카드로 다른 사람과 대전을 할 수 있는 미니 게임이 제공된다. '카드 배틀'이라고 불리우는 이 카드 게임은 남녀노소를

불문하고 「FFⅧ」세계의 사람들 사이에서 널리 유행하고 있기 때문에 거의 모든 등장 인물을 상대로 대전해 볼 수 있다.

카드 게임을 하려면 □버튼을 눌러서 상대방에게 말을 건다(보통 대화시에는 ○버튼을 누름)

그 중에는 희귀한 카드를 가지고 있는 사람이 있을 지도…

카드를 입수하는 방법

카드를 입수하는 방법은 두 가지가 있다. 첫 번째 방법은 커맨드 어빌리티인 '카드'를 사용하는 것이다. 이 커맨드를 사용하면 싸우고 있는 몬스터를 카드에 봉인해서 저장할 수 있다. 단, 어떤 몬스터라도 쉽게 카드로 만들 수 있는 것은 아니며 강력한 몬스터일수록 이것이 점점 힘들어진다. 몬스터 중에는 이 커맨드가 아예 통하지 않는 몬스터도 있는 듯하다.

두 번째 방법은 전투에서 이겼을 때 입수하게 되는 아이템 중에 대전한 몬스터의 카드가 포함되어 있는 경우이다. 이러한 경우 카드의 입수는 랜덤이며 '카드' 커맨드를 사용했을 때보다 입수할 확률도 낮아진다.

좀처럼 카드가 되지 않는 몬스터는 어느 정도 데미지를 준 다음 '카드' 커맨드를 사용하는 것이 좋다.

카드 게임의 기본 룰

이 카드 게임의 기본적인 룰은 두 명의 플레이어가 3×3의 필드상에서 카드를 교대로 배치하면서 상대의 카드를 뒤집어 진을 빼앗는 것이다. 청색 카드를 가진 플레이어와 붉은 색 카드를 가진 대전 상대가 5장의 카드를 내어서 마지막에 자신의 카드가 상대보다 많아지면 이기게 된다.

1. 5장의 카드를 선택

우선 가지고 있는 카드에서 게임에 사용할 5장의 카드를 선택한다. 특별히 사용금지된 카드는 없으므로 현재 가지고 있는 카드 중에서 자신이 가지고 있는 것 중에서 제일 좋은 것을 선택하면 된다. 일단 게임이 시작되면 카드를 바꿀 수 없다는 점을 유의하자.

가지고 있는 카드중에서 5장을 고른다

2. 카드를 배치한다

플레이어는 순서에 따라 3×3 매스에 카드를 1장씩 놓는다. 상대방의 카드와 자신의 카드가 상하좌우로 인접한 경우, 카드에 씌여져 있는 수치에 의해 승패가 결정된다. 카드의 수치는 모두 4개로 각각 상하좌우에 인접한 카드에 대응하게 된다. 카드가 인접했을 때의 승패는 카드에 쓰여있는 수치를 서로 비교해서 큰 쪽이 이기게 된다.

순서에 따라 카드를 1장씩 놓는다. 이때 인접한 카드의 수치를 비교해서 승패를 결정한다

3. 패한 쪽의 카드를 뒤집는다

인접한 카드끼리의 수치를 비교해서 승리한 경우, 패한 쪽의 카드가 뒤집혀서 승리한 쪽의 카드 색깔이 된다.

단, 위쪽에서 이기고 아래쪽에서 패한 경우처럼 두 곳이상에서 인접하고 있을 때에는 위쪽에서 이긴 것만이 인정되며 아래쪽에서의 패배는 무시된다.

포켓 스테이션용 게임은 미니 RPG!

「FFⅧ」의 포켓 스테이션용 게임은 다름아닌 코초코보가 주인공으로 등장하는 미니 RPG. 플레이어가 코초코보를 이동시키면 적과 전투를 벌이거나 아이템을 입수하면서 레벨업이 이루어진다. 이렇게 코초코보를 성장시키면 본 게임에서 G·F로 소환했을 때의 코초코보의 공격력이 점차 파워업된다.

코초코보 HP 전투 신에서는 코초코보의 HP가 이곳에 표시된다. HP가 0이 되면 어떻게 되는 지는 아직 불명.

ATB 왼쪽이 몬스터, 오른쪽이 코초코보의 ATB바. 숫자가 감소해서 0이 되면 공격이 자동적으로 이루어진다.

몬스터 HP 몬스터의 HP를 표시한다. 공격해서 이것이 0이 되면 코초코보가 승리하게 된다. 이기면 코초코보가 기뻐하는 모습을 볼 수 있다.

ATB바가 0이 되면 자동적으로 적을 공격한다. 데미지도 표시

상대방의 ATB바가 0이 되면 적이 공격을 가한다

전투에서 승리하면 코초코보가 팔짝팔짝 뛰면서 기뻐한다

걷고 있으면 서보텐더가 갑자기 출현한다. 무작위로 발생

아이템을 선물로 준다

그러고는 그대로 사라져 버린다

초코보를 도와주는 동료도 등장

모험중에는 적만 등장하는 것이 아니다. 때로는 서보텐더가 갑자기 나타나서 코초코보에게 아이템을 선물로 주기도 한다. 이외에도 다양한 동료가 등장하여 코초보코의 모험을 도와주는 듯하다.

패한 쪽의 카드가 뒤집혀서 상대방 색상의 카드가 된다

4. 카드를 정산한다

필드상에 9장의 카드가 나오면 그곳에 배치되어 있는 카드 중 어느 쪽이 많은가를 센다. 참고로 말해서 나중 플레이어가 놓은 카드 매수는 언제나 1장이 적기 때문에 게임이 끝났을 때, 처음 플레이어의 카드가 5장이고 나중 플레이어의 카드가 4장일 경우에는 서로 무승부가 된다.

카드의 매수가 가장 많은 쪽이 승리하게 된다

5. 승리한 쪽이 상대방의 카드를 갖는다

게임에 승리한 플레이어의 권리는 지방 룰에 따라서 달라진다. 트레이드 방식은 승리한 쪽이 상대방이 사용한 카드 중에서 좋아하는 카드 1장을 빼앗는 '원 트레이드'나 뒤집힌 카드를 전부 빼앗는 '다이렉트 트레이드', 모든 카드를 빼앗는 '풀 트레이드' 등이 있다.

지역에 따라 달라지는 카드 룰

카드 게임은 지역에 따라서 다양한 지방 룰이 존재한다. 지방 룰을 채택하고 있는 지역에서는 단순히 강력한 카드를 낸다고 해서 승리하는 것이 아니다. 한 번 플레이해 본 지방 룰은 기억할 수 있는데 이 지방 룰을 다른 지역에서 사용하면 그 지역의 사람들에게 그 새로운 룰이 전수된다. 따라서 한 번 플레이했던 지역에 다시 가보면 룰이 변해 있는 경우도 있다.

PS 특보

새로운 3명의 동료 공개!

사가프론티어 2

■제작사: 스퀘어
■장르: RPG
■발매일: 99년 봄 예정
■발매가: 미정

100년이라는 오랜 세월동안 펼쳐지는 '규스타브 전쟁'을 여러 가지 시점에서 체험해 볼 수 있는 RPG 「사가프론티어 2」. 이번 호에서는 규스타브가 왕궁에서 추방되는장면과 그와 관계가 깊은 새로운 3명의 동료 캐릭터를 공개하기로 한다

술불능자라는 이유로 왕궁에서 쫓겨나는 규스타브

여기에서는 규스타브가 왕궁에서 추방되는 경위를 알 수 있는 장면을 소개한다. 이곳에서 대화를 나누고 있는 캐릭터는 규스타브와 어머니 소피아, 그리고 그의 아버지 규스타브 12세. 이 당시 규스타브는 겨우 7살이었지만 냉정한 규스타브 12세는 아들이 술불능자라는 사실을 알자 규스타브를 추방시키라는 명을 내린다.

규스타브가 술을 사용할 수 없다는 사실을 알게 된 규스타브 12세

○왕비인 소피가 이를 극구 반대하자, 규스타브 12세는 그녀마저 추방시켜 버린다

○규스타브를 왕궁에서 추방하라는 명령을 내린다

새로운 3명의 동료 캐릭터

실마르(1196~1270)

명성이 높은 술의 지도자로 규스타브 12세의 부름을 받아 텔무 지방에 머물고 있다. 규스타브와 소피가 왕궁에서 추방당했을 때 그들을 자신의 고향인 그류겔로 망명시키고 그 후에도 계속해서 보살펴 주고 있다

○실마르는 왕국에서 추방당한 규스타브와 소피를 그류겔로 망명시킨다

프린(1221~1269)

남쪽 테랑 그류겔의 가난한 집에서 태어난 소년으로 규스타브의 시종이다. 어릴 적부터 술의 능력이 약해서 주위로부터 괴롭힘을 당해왔다. 규스타브의 부하가 되고부터는 그에게 괴롭힘을 당하지만 그래도 프린은 규스타브를 계속 따른다. 도구를 고안하는 것이 특기로 도둑용 도구를 다수 제작한다. 이러한 도구와 자신의 민첩한 몸을 사용하여 규스타브를 위해 첩보활동을 펼친다

○프린은 규스타브와 마찬가지로 술을 사용하지 못한다

○몸이 민첩한 프린은 정보를 수집해서 규스타브의 힘이 되어준다

레스리(1221~????)

그류겔 상인의 딸. 규스타브와 정면으로 맞부딪칠 수 있는 몇 안되는 사람 중 한 명이다. 여성관계가 복잡한 규스타브이지만 그가 진짜 마음에 두고 있는 것은 레스리뿐이라고 할 수 있다. 그녀는 자기 자신보다 주위 사람을 더 소중히 여기는 성격의 소유자로 그들을 지키기 위해 때로는 강력한 힘을 발휘하기도 한다

프린을 괴롭히는 규스타브를 꾸짖는 레스리

그녀는 생각하는 바를 확실히 말하는 성격을 가졌다

진짜 춤을 추어 보자!

댄스 댄스 레볼루션

■제작사: 코나미
■장르: 액션
■발매일: 99년 봄 예정
■발매가: 미정

독특한 시스템으로 큰 인기를 얻고 있는 아케이드용 리듬 액션 게임 「댄스 댄스 레볼루션」이 플스용으로 이식된다. 전용 컨트롤러도 동시 발매되어 실내에서도 쉽게 즐길 수 있기 때문에 생생한 재미뿐만 아니라 다이어트(?)에도 상당한 도움이 되지 않을까 싶다.

코나미의 두 번째 리듬 액션 게임이 플스용으로 등장

이 게임은 일종의 리듬 액션 게임으로 음악에 따라서 표시되는 4개의 화살표대로 스텝을 밟는 식으로 게임이 진행된다. 이때 스텝을 실수하면 댄스 게이지가 줄어드는데 이것이 다 없어지면 게임 오버가 된다. 한편 플스용에는 아케이드용에는 없는 어렌지 모드와 트레이닝 모드, 그리고 숨겨진 모드인 에디터 모드가 새롭게 추가된다.

화면상에 나타난 화살표대로 스텝을 밟아서 게임을 진행한다

○ 트레이닝 모드에서는 게임에 수록된 곡을 자유롭게 연습할 수 있다

○ 실수 조건이 늘어나고 난이도도 훨씬 높은 어렌지 모드

○ 어떤 조건을 만족하면 등장하는 모드인 에디터 모드. 플레이어가 생각했던 오리지널 스텝을 등록할 수 있다

플스용 오리지널 곡이 수록

아케이드용에는 실제로 존재하는 8가지 곡과 4가지의 오리지널 곡을 포함해서 총 12가지의 곡을 즐길 수 있었다. 플스용에서는 이 모든 곡이 수록될 뿐만 아니라 플스용 오리지널 곡도 수록될 예정이다. 여기에서는 코나미가 제작한 3가지의 오리지널 곡을 소개하기로 한다.

MAKE IT BETTER

아티스트는 'mitsu-o'로 난이도는 5. 약간 느린 리듬과 팝 성향의 곡조이지만 왠지 따뜻한 느낌을 들게 해 주는 곡이다. 그러나 행복한 곡조와는 달리 어려운 스텝이 요구되는 곡이기도 하다.

2인 동시 플레이와 같은 수의 화살표를 하나로 입력하는 '더블 플레이'도 완벽 재현!

스텝이 정확히 맞으면 기분이 최고조가 된다!

PARANOIA

아티스트는 '180'으로 난이도는 6. 중독성이 강하고 하이 템포의 드럼 베이스적인 성격에 가까운 곡이다. 자극적인 리듬 브레이크로 플레이어를 망상에 빠져들게 한다.

○ 아케이드용 곡중에서 최고의 난이도를 자랑했던 PARNOIA
○ 템포가 굉장히 빠른 것이 이 곡의 특징!

TRIP MACHINE

아티스트는 'DE-SIRE'로 난이도는 6. 예측할 수 없는 패턴 구성으로 오리지널적인 성격이 가장 강한 곡이다. 리듬도 드럼 베이스적인 성격이 강하며 곡 전체의 경쾌감도 최고조에 이른다.

○ 흐르는 스텝에 몸을 맡겨서 스텝 바이 스텝

○ 보다 자연스러운 경쾌감을 즐길 수 있다

이것이 바로 전용 컨트롤러!

① 스타트&셀렉트 버튼
메뉴 화면에서의 플레이 모드 선택이나 난이도 선택 화면에서의 난이도 설정, 곡 결정에 사용하는 버튼.
② ○, ×버튼
플스용에서 추가된 버튼. 옵션 항목이나 캔슬에 사용한다.
③ 피트 스위치 패널
전용 컨트롤러의 핵심이라고 할 수 있는 피트 스위치 패널. 이 화살표가 화면상의 화살표와 대응된다.

개성이 강한 등장 캐릭터

레디
아프로
멋쟁이 두건
콘센트 1호

DC 특보

이런 게임하나는 있어줘야 합니다!

레드 라인 레이서

- ■개발사: 이미지니어
- ■장르: 레이싱
- ■발매일: 99년 봄
- ■발매가: 5,800엔

여러 가지 의미로 무시무시한 작품들을 많이 내놓은 이미지니어. 그 이미지니어가 DC로 두번째 작품을 내놓는다. 데뷔작 「인 커밍」에 이어 선보이는 두번째 작품, 시속 300 Km이상의 속력으로 질주하는 '슈퍼 바이크 레이싱 게임' 「레드 라인 레이서」를 소개한다.

최고의 스피드감을 만들어 낸다

이제까지 볼 수 없었던 최고의 스피드감을 선사한다. 이것이 바로 드림캐스트로 이식중(PC용에서)인 「레드 라인 레이서」가 내걸고 있는 목표. 근미래를 배경으로 펼쳐지는 초고속 바이크 레이싱은 어떤 모습일까?

바이크 레이싱은 카레이싱과는 달리 운전자의 모델링 또한 중요하다. 바이크 라이더 역시 폴리곤 모델링 되어있다

이미지니어가 만들어내는 '속도감'을 기다리며…

다양한 코스

레이싱 게임이 히트하느냐 못하느냐에 많은 공헌을 하는 것이 '다양한 코스가 마련되어 있는가'의 여부가 아닐까 한다. '바이크 레이서'이면서도 다양한 조건의 코스를 보여주는 「레드 라인 레이서」. 그 코스를 잠시 들여다보자.

모래밭에서의 레이싱?

좁은 협곡을 가로질러 질주하는 바이크들

현대적인 분위기의 코스. 이때도 스타트 지점인 듯

제한 속도를 잊어라

게임에 등장하는 머신들은 상당수에 달하지만 처음에 선택 가능한 머신은 3대뿐이다. 그 3대도 각각의 특성을 가지고 있는 성격파들이다. 각 머신을 소개한다.

파이어 스타

처음에 등장하는 초보용 머신 중 조향성이 특히 뛰어난 모델이다. 커브나 좁은 길에서 발군의 성능을 발휘한다

Design

아반치

성능의 균형을 중시한 머신으로, 가속, 최고속, 조향성 모두 평균적인 수치를 보여준다

Design

타이거 샤크

3대의 기본 머신중 가장 빠른 스피드를 가지고 있다. 스피드가 빠른 만큼 조작이 어려워진다는 것이 단점

Design

곧 선보입니다

DC 특보

엘리멘탈 기믹 기어

■제작사 : 허드슨
■장르 액션 RPG
■발매일: 99년 4월 (예정)
■발매가 : 미정

번개처럼 등장했다가 소식이 잠잠해져버린 DC용 타이틀이 몇 개 있음은 독자들이 더 잘 알고 있으리라고 생각한다. 허드슨과 버스데이가 손잡고 개발하는 EGG도 그중 하나였다. 한 동안 뜸했던 '엘리멘탈 기믹 기어'의 소식을 마감 특보로 전한다.

E.G.G의 시스템을 들여다보자

지난해 DC 발매 이전에 개발 착수 소식을 전했던 '엘리멘탈 기믹 기어'. 당시의 특보를 보고 더 많은 정보를 원했던 다수의 독자들이 있었으리라 생각된다. 정보가 거의 없다 시피 했던 EGG의 세계가 최근 다시금 문을 열었다. 필드는 2D, 전투는 2D와 3D로 연출되는 특이한 액션 RPG, EGG의 개발 근황을 살펴보자.

CG와 애니메이션을 적절히 융합시킨 오프닝

손수 그려진 2D 필드

게임중에 등장하는 모든 필드는 타일 맵 방식을 철저하게 배제한 '풀 일러스트레이션 맵'이다. 모든 배경이 손수 그려진 '분위기' 있는 작품이라는 뜻이다.

2D의 세계에서만 느낄 수 있는 연출력을 몇컷 안되는 사진으로나마 감상해 보도록.

암울한 미래의 분위기를 잘 나타내고 있다

모든 필드가 반복 없는 2D 그래픽… 이것은 집착에 가까운 장인정신이다

필드에서 펼치는 다양한 액션

필드를 돌아다니는 EGG는 필드상에서 다양한 액션을 보여준다. EGG의 액션, 그리고 필드상에서의 전투 기술을 살펴보자.

밀고! 필드상의 장애물을 밀어붙이기로 제거

잡고! 날아오는 물체를 잡을 수 있다

당기고! 거대한 물건을 필요한 장소까지 이동시킨다

공격! 마치 소닉처럼 공모양으로 변신하여 적에게 대미지를 준다

E.G.G.

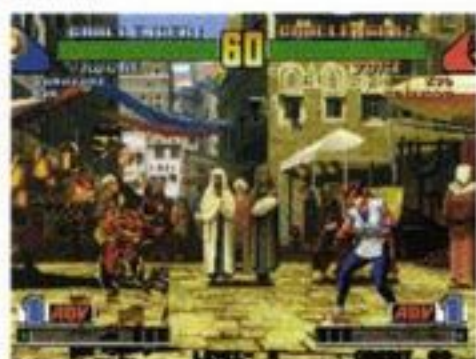
전투를 거듭해가며 필살기를 얻는다. 일격필살!

보스전은 3D 폴리곤으로!

기본적인 액션과 전투는 필드상에서 이뤄지지만, 보스급의 적들은 예외이다. 비중있는 적이 출현하면 순간적으로 3D화면으로 전환. 보다 화려한 화면을 선사하게 된다.

○ 3D로 전환되더라도 2D 액션중 사용 가능했던 기술들을 모두 사용할 수 있다
○ 위화감 없이 2D와 3D를 왕복할 수 있을 듯

에뮬뉴스

News

슈퍼패미콤 에뮬레이터 ZSNES v0.8, v0.8a 릴리즈!

ZSNES팀에서 세계 에뮬 유저들의 크리스마스 선물로 ZSNES 0.8버전을 릴리즈했다.

「슈퍼마리오 RPG」를 지원한다는 엄청난 기대감을 안겨준 이후 약 한달 반만의 소식이라 그 동안 슈퍼마리오 RPG를 에뮬레이터에서 지원해주길 고대하던 에뮬 매니아들에게 최고의 크리스마스 선물이 되었을 것이다. 후에 0.8버전의 버그를 개선한 0.8a 버전도 릴리즈됐다.

이제 에뮬레이터로 「슈퍼마리오 RPG」를 즐길 수 있게 됐다

PS로 이식되어 큰 호평을 받고 있는 「테일즈 오브 판타지아」를 에뮬레이터로 즐길 수 있도록 했던 ZSNES팀은 유저들의 기대를 저버리지 않았다. 다음 버전에선 「마장기신」의 지원을 기대해 본다.

[이번 버전에서 개선된 주된 내용]
- 자동 IPS 패치를 실현(가지고 있는 .IPS 파일을 IPS 확장과 함께 롬 파일 이름을 같이 해주면 롬은 실제로 롬 파일 목록 변형 없이 패치 되는 기능)
- 에코 에뮬레이션 수정(에뮬레이션이 느려질 수도 있음)
- 스프라이트 잡기 버그 수정
- GUI가 되지 않게 방해하는 버그를 수정
- 타이머가 올바르지 않아 문제가 되던 소리의 속도를 수정
- 스프라이트 상위 우선 버그 수정
- 4차 로봇대전에서의 작은 버그들을 수정 등

PC-Engine이 PC 속으로! 매직엔진 v1.0의 환상적인 버전 업 소식

2년 전 단지 한 에뮬레이터의 등장으로 세계의 듀오CD가 바닥나버릴 뻔한 엄청난 사건이 있었다. 이 정도라면 PC엔진 에뮬레이터가 어느 정도의 퀄리티를 가지고 있는지 짐작할 수 있을 것이다. 한마디로 경악 그 자체였던 최초의 CD게임 에뮬레이터가 다시 환상의 버전 업을 준비하고 있다는 소식이다. 하지만 단 한가지 안타까운 점이라면 이 에뮬레이터는 이전 버전까지 상용으로 배포되고 있는 실정. 새로이 수정되는 몇 가지 주요 기능들을 살펴보면 아래와 같다. 이들이 완벽하게 지원된다는 것은 듀오가 PC 속으로 들어가는 것과 맞먹는 엄청난 사건이다.
- 슈퍼그래픽스와 아케이드카드 그리고 6버튼 게임패드 에뮬레이션
- 16비트 비디오모드 지원과 실시간 세이브/로드
- 휴카드 게임과 CD 에뮬레이션의 많은 버그 수정
- PC엔진 마우스 지원과 윈도우에서 시디게임 실행 가능
- 향상된 사운드 에뮬레이션과 새로운 PC사운드 카드와 게임패드 지원 등

듀오 매니아로서 이 작품을 소장하고픈 사람이 꽤 될 것이다

GB컬러 에뮬, 버전 업 러시!

수년간 미니컴보이로 휴대용 게임시장을 독점하고 있는 닌텐도의 새로운 야심! 컬러액정을 장착한 GB컬러의 에뮬레이터 개발이 성황을 이루고 있다. 특히 주목되는 것은 최근 가장 빠른 버전 업으로 기대를 받고 있는 GB컬러 에뮬레이터의 개발국이 일본이라는 것이다. 이제 게임의 메카 일본 내에서도 에뮬레이터의 개발이 성황을 이루게 될지 아닐지는 모든 게이머와 에뮬 유저에게 초미의 관심거리가 아닐 수 없다. 현재 빠르고 부지런한 버전 업으로 기대를 받고 있는 GB컬러 에뮬레이터 「DBOY v0.4」의 주요 업데이트 사항을 알아보자.

GB컬러 에뮬에서 구동한 「DQ 몬스터즈」

- 0.40 Super Gameboy에 대응
  ex) dboy -sgb cart.gb의 커맨드로 사용가능
- 2P모드 추가(SGB모드만)
  ex) dboy -2p -sgb cart.gb의 커맨드로 사용가능
- 화면이 중앙으로 위치 잡도록 수정

1000개의 롬 쇼크! MAME v0.35 베타 2 릴리즈!

0.34 최종 버전이 릴리즈 되고 채 한 주도 못되어, MAME 0.35 버전의 첫 베타판과 이후 두 번째 베타판이 나왔다. 1000여 개 이상 되는 아케이드 게임을 지원하며 아케이드 에뮬레이터에선 독보적인 인기를 얻고 있는 MAME, 이번 버전에선 지원 가능한 게임(클론 게임 포함)이 갈스 패닉, 포켓 걸을 비롯한 여러 게임으로 늘어난 것 뿐 아니라 새 68K 코어, 골든엑스, 시노비, 에어리언 신드롬, Altered Beast에서 uPD7759를 지원하게 되었고 여러 그래픽/사운드 관련 버그를 수정했다고 한다. 그러나 많은 게임들을 지원하는 것도 좋지만 현재 지원하고 있는 게임 내의 문제점도 수정되어 주었으면 하는 유저들의 바램이다.

「킹 오브 파이터즈 '98」 나오다!!!

오랜 기간 동안 잠잠하게 있던 네오 체리티 (http://neocharity.retrogames.com/)에서 킹 오브 파이터즈 '98을 덤프했다. 그러나 사운드 부분은 제대로 되어있지 않아 완벽한 게임을 즐기기엔 약간의 무리가 있을 것이다.

더 이상의 말이 필요 있을까? KOF '98이다.

「네오 단지」 또다시 v0.00485 업데이트!!!

고려인을 위한 네오지오 에뮬레이터인 네오 단지가 몇 번의 버전 업을 통해 0.00485로 업데이트 되었다. 이번 버전에서는 새로이 매크로 키(핫키, 단축키)가 추가됐다. 타 에뮬레이터에 비해 깔끔하고 놀라운 기능으로 네오 단지는 국내에서만이 아니라 해외의 인터넷 사이트에서 호평 받고 있는 자랑스러운 에뮬레이터이기도 하다. 네오 단지 파이팅 !!!

PS 에뮬레이터 「PSEmu 1.0.20」 릴리즈!!

새해를 맞이함과 동시에 PS 에뮬레이터로 각광 받고 있는 PSEmu 1.0.20이 릴리즈됐다. 그러나 정작 PSEmu 에뮬레이터를 제작한 팀의 일원인 Tratax가 개인적인 일로 인해 팀을 떠나게 되어 많은 에뮬 유저들을 안타깝게 했다. 이유인즉 USA based game programing company에서 좋은 일자리를 제안 받았기 때문에 PSEmu Pro project팀을 떠나게 되었다는 후문이 전해진다. 그러나 "내 자신이 Playstation emulation의 선구자 중 한 사람이었다는 사실에 대해서 자랑스러움을 느낀다"는 그의 말에서 PS 에뮬에 대한 그의 애정을 느낄 수 있다. 이 외에도 많은 플러그인도 함께 릴리즈 됐다.

[이번 버전에서 개선된 주된 내용]
- GPU 드라이버를 몇 개 더 추가(첫 Direct3D 버전 포함)
- 호환성과 속도 향상
- XA audio 지원(아직 CD 트랙은 지원하지 않음)
- MDEC 지원(예결하지 못한 문제들로 인해 100%의 MDEC 동영상을 지원하지는 못함)

RAINE의 다음 버전에 또 2개의 게임이 추가!

「카발」과 「그라울」 등 많은 아케이드 명작 게임을 지원해 에뮬 유저들을 기쁘게 했던 RAINE가 다음 버전에 지원할 2개의 게임을 더 추가했다. 2개씩 2개씩 지원한다고 밝힌 것이 벌써 몇 개가 될 것인지, 이러다 개발 포기로 이어지는 것은 아닌지 하는 불길한 느낌이 엄습해 오지만 게임 자체로선 상당히 기대되는 에뮬임이 틀림없을 것이다. 예전에 제작자의 의도가 담긴 여러 소식들이 있었으니 그를 믿고 기다려 보자.

다음 버전의 RANIE에서 지원예정인 「E.D.F」

경악! 블림(BLEEM)은 사실이었다. 완벽을 추구하는 PS 에뮬레이터 '블림'과 '버추얼 게임 스테이션' 릴리즈!!!

블림 베타판으로 돌려본 게임 자료들 중 그 유명한 「바이오 하자드 2」

한 동안 인터넷에선 「블림(BLEEM)」이라는 새로운 PS 에뮬의 출현으로 인해 게임 에뮬계가 뒤집혀진 일이 있었다. 이제까지의 PS 에뮬레이터와는 다른 저 사양의 컴퓨터로도 빠르고 안정적인 에뮬레이터를 제작할 수 있다는 것이 그들의 주장이었는데 놀랍게도 많은 이들이 PS 에뮬을 돌리기 위해 안정적인 사양이라는 펜티엄2보다도 더 낮은 P200MMX 정도를 예상한다는 것이었다. 이 소식은 에뮬계의 새로운 화젯거리로 등장했고, 몇몇 베타 테스터들에게만 시험되던 그 에뮬이 공개되는 일이 벌어졌다.

또한 엄청난 파장을 몰고 온 PS 에뮬레이터는 BLEEM만이 아니었다. 최근에 열린 맥월드 EXPO'98에서 버추얼 게임 스테이션(Virtual GameStation)이라는 매킨토시용(이하 맥용) 상용 PS 에뮬레이터가 발표되었다.

커넥티스사(Connectix)에서 개발한 이 에뮬레이터는 지금까지 등장했던 PS 에뮬레이터와는 달리 거의 완벽에 가까운 성능을 보여줘서 관계자들을 깜짝 놀라게 만들었다고 한다(애플 컴퓨터의 회장인 스티브 잡스가 맥월드 EXPO의 기조연설에서 이 에뮬레이터를 직접 소개했을 정도였다). 49.95달러에 판매되는 이 에뮬레이터는 모든 매킨토시 기종에 실행되는 것이 아니며 파워피씨 G3와 ATI 레이지 그래픽 카드를 장착한 파워맥 G3나 아이맥에서만 실행되도록 제작되었기 때문에 저사양의 매킨토시를 가진 사람들에게는 그림의 떡(?)일 뿐이다.

또한 영문판(NTSC U/C) 게임만 실행되기 때문에 일어판이나 복사 CD는 실행되지 않는다(이미 이것을 가능케 해주는 패치 프로그램이 등장하기는 했지만…). SCEI에서는 한때 제작사인 커넥티스사를 고소하려고 했지만 이 에뮬레이터가 PS의 롬이나 루틴을 도용하지 않았다는 사실이 밝혀져 법적인 대응을 일단 유보해두고 있다. 한편 커넥티스사는 현재 PC용 PS 에뮬의 개발도 검토하고 있다고 한다.

한편 블림은 최종적인 베타버전을 릴리즈 하기 위해 자잘한 버그들을 수정하는 등 최적화 조정을 시작하고 있으며 많은 문제점이 있었던 다이렉트X 6.0버전 대신 다이렉트X 6.1 버전의 사용으로 이런 문제점을 해결하려 한다는 소식이 추가적으로 전해졌다.

Virtual GameStation을 최적의 상태로 구동할 수 있는 매킨토시의 G3 모델

Insert Game CD

Connectix Virtual GAME STATION

버추얼 스테이션의 초기화면

한글 패치 소개

「4차 로봇대전」 크리스마스기념 패치 !

현재4차 로봇대전을 한글화 하고있는 사이드3에서 크리스마스를 기념하기 위해 패치를 공개했다. 그들의 100% 완성도를 기대해 본다.

캡콤의 명작 RPG「브레스 오브 파이어 2」, 「용의 전사 2(사명의 아들)」 80% 완성

캡콤의 명작 RPG「브레스 오브 파이어 2」, 「용의전사(사명의 아들)」이 80%의 완성도를 가진 전혀 새로운 버그 패치판이 공개됐다. 제작자의 말에 따르면 전편의 문제가 되는 것을 수정하고 니나의 어머니(여왕) 히나를 만나는 곳까지 되어 있다고 한다. 주의할 점은 영문판 ROM에만 패치가 된다는 것이다. 단, 일어판 롬에선 사용 불가능하다.

「슈퍼마리오 RPG」 3차 한글 패치 공개!

스퀘어와 닌텐도가 손을 잡고 제작한 것만으로도 화제가 되었던 슈퍼마리오 RPG가 현재 3차까지 한글 패치로 제작됐다. 아직 60~90에 이르는 높은 완성도는 아니지만 제작자의 높은 열의가 있는 만큼 다음 버전을 기대해 본다.

DOS용 DorcNES v19990124 릴리즈

몇 주 전 리눅스 용으로 등장했던 DOS용 DarcNES v19990124가 릴리즈됐다. 이 에뮬레이터는 NES와 SMS/GG를 지원하는 멀티콘솔(여러 게임기를 지원하는) 에뮬레이터로 이번에 DOS용 버전이 새로 등장한 것이다. 하지만 앞으로 DOS 버전의 업그레이드는 기대하기 힘들 것으로 보이며 리눅스 버전은 계속 업그레이드 될 전망이다. 이 버전에서 추가된 점은
- 조이스틱 지원 (4버튼)
- 320×240 ModeX 모드 지원
- GCC 최적화 옵션으로 컴파일해서, 속도를 높였다.

전격왕 특집 - 기사 제휴 특집

신하드의 그후와 99년의 전망 철저추적!!

드림캐스트의 전성기는 올 것인가?

Marketing Report

발매 후 일주일 동안에 드러난 드림캐스트의 실상은?

마침내 발매된 드림캐스트(이하 DC)는 게임시장에서 과연 어떻게 받아들여졌을까? 여기서는 DC발매가 시작된 일주일간의 매상 데이터와 소매점의 의견을 통해서, 게임시장이 실제로 어떤 반응을 보였는지를 검증해 본다.

예상을 웃도는 출하량이 있지만 거의 완전 매진이라는 결과로

세가의 공식발표에 따르면, 드림캐스트의 첫 출하량은 약 15만대라고 한다. DC 본체의 생산에 차질이 생겨 첫 출하량이 대폭적으로 하향 조정됨으로써 DC의 출하량에 대해서 게임업계 내에서도 갖가지 추측이 난무했지만, 실제로 발표된 이 숫자는 예상을 크게 웃도는 양이었다.

반면, 전국에 있는 소매점의 DC 발매 일주일간의 판매 대수는 약 10만 7천대였다. 이 결과를 세가가 발표한 첫 출하량과 비교해 보면, 거의 완전매진 상태라는 것을 알 수 있다. 일찍부터 예약이 마감될 정도의 상황이었던 만큼, 세가는 이 결과에 대해서 충분히 납득할 수 있을 것이다.

다시 말하면, DC 본체가 당초 예상한 생산량만 확보했더라도 이 숫자는 더욱 늘어날 가능성이 있었으며, 연말 대목이 시작되는 중요한 시기에 판매의 기회를 놓쳤다는 것은 세가나 소매점에게 있어서는 크나큰 마이너스 요인이 된 것이다. 그러면, 여기서 DC의 첫 판매 결과를 과거 수년간 판매된 다른 게임 하드웨어와 비교해 보자(도표 1). 이번 DC는 강력한 스타트 대시를 보여준 N64에는 미치지 못하였지만 SS나 PS와는 동등하거나 혹은 그 이상의 실적을 거두었다는 사실을 알 수 있다. 즉, 새로운 하드웨어의 첫 번째 출하라는 점에서, 이번의 DC는 충분히 성공적이었다고 말할 수 있을 것이다.

그 후의 시장 상황을 보더라도 DC의 수는 별로 많지 않지만 컨스턴트에 출하되고, 게다가 그때마다 유저들의 손에 착착 건네 지고 있다. 특히, DC 본체의 유통과정에 한해서는 일단, 순조롭다고 할 수 있다.

1 주요 하드웨어 발매 후 일주일간의 판매 대수

하드웨어	판매 대수
SS	84,000
PS	106,000
N64	270,000
DC	107,000

2 동시판매 타이틀의 판매개수

타이틀	판매개수	비율
버추어 파이터3tb	9만 5천개	72%
고질라 제너레이션	1만 5천개	11%
펜펜 트라이아이슬론	1만 2천개	9%
줄라이	1만 1천개	8%

역시 「VF3tb」는 강하다! 상점가에서는 압도적인 승리를!

이어서, DC 본체와 동시에 발매된 게임 소프트웨어 네 개의 판매 상황에 대해서 살펴보자. 왼쪽의 도표 2에서 알 수 있듯이, DC 발매 일주일간은 「버추어 파이터3tb」가 압도적인 판매량을 보이고 있다. 약 9만 5천개라는 숫자는 DC 본체를 구입한 유저의 대부분이 이 소프트웨어도 함께 구입했음을 의미한다. 반면, 나머지 세 개는 모두가 1~2만개 정도 팔렸으며 새로운 하드웨어의 본체 동시판매라는 타이틀로서는 약간 저조한 감이 있다.

그러나 이 상황만을 보면, 「VF3」와 비슷한 인기상품이었던 「SEGA RALLY2」의 발매가 연기됨으로써 발매와 동시에 DC를 구입한 유저가 DC 본체도 함께 구입하는 주요 아이템 역할을 「VF3」가 그대로 인계 받은 형태라는 것이 보다 정확한 견해일 것이다. 만일, 「SEGA RALLY2」가 DC 본체와 함께 발매되었다면 유저들의 동향도 달라졌을 것이다. 유저들의 선택범위를 좁혔다는 의미에서 보면, 이 점은 DC 본체의 판매상황에도 영향을 주었다고 할 수 있다.

99년 봄 이후의 라인업에 불안?

DC 발매직후의 판매상황을 분석한 결과, DC 본체 그 자체에 대한 관심도는 매우 높으므로 하드웨어의 공급만 안정된다면 당장은 순조로운 판매를 기대할 수 있지만, 핵심부분인 소프트웨어는 유저들의 욕구를 완전히 충족시켜 주지 못한다는 사실이 밝혀졌다.

현시점에서는, 99년 봄까지의 DC 소프트웨어의 라인업만 보더라도 발매가 확실해진 타이틀은 한 달에 몇 개 정도에 불과하다. 개발이 계속 늦어지는 것도 하나의 원인이겠지만 그보다 더 안타까운 일은 '수량'이 부족하여 유저의 폭넓은 욕구에 부응하지 못한다는 사실이다.

그래도 99년 봄까지는 「VF3」, 「SONIC ADVENTURE」,「SEGA RALLY2」 등의 타이틀이 세가의 주요 팬들을 중심으로 DC의 인기를 뒷받침해 줄 것이다. 그러나 문제는 그 이후이다. 주요 소비층을 중심으로 하드웨어를 판매한 후, 그 대상을 일반 소비층으로 넓히기 위해서는 매우 다양한 소프트웨어의 등장을 구체적으로 제시할 필요가 있다. 그러기 위해서는 세가뿐만 아니라 서드파티의 제품에서도 유저들에게 강한 기대감을 심어주는 획기적인 타이틀의 출현이 요망된다.

「SEGA RALLY2」의 발매 연기는 유저들에게 커다란 실망감을 안겨 주었다. 앞으로는 좀 더 신중한 스케줄 조정이 요망된다

신작 「바이오」의 발표는 DC에 대한 기대감을 한껏 높여 주었다. 획기적인 타이틀이 계속 등장할지의 여부가 DC의 장래를 좌우할 것이다

네트워크 등록자는 어느 정도 늘어났는가?

DC의 최대 특징인 네트워크 통신기능을 과연 유저들이 받아들였는가? 세가의 발표에 따르면, DC 구입자중 약 30%가 온라인상의 등록을 마쳤으며, ID와 메일 주소를 발행 받았다고 한다. 첫 출하량을 15만대로 계산해 보면, 약 4만 5천명이 등록했다는 것이다. 물론, 등록한 유저들이 모두 일상적으로 통신을 이용하는 것은 아니겠지만, 앞으로 이 추세로 등록자가 늘어난다면 머지않아 일본의 통신환경에 커다란 영향을 미칠 정도의 규모로 확대되는 것도 충분히 생각할 수 있다.

한편, 유저 측은 통신게임의 대규모 시스템이 가동되지 않는 현단계에서도, 이미 홈페이지상의 BBS와 같은 네트워크만의 매력을 계속 추구해 가고 있다. 게다가 「SONIC ADVENTURE」와 같이 홈페이지와 함께 구동되는 형태로써, 게임에 통신상의 쌍방향성을 갖춘 소프트웨어도 등장했다. 현시점에서도 이미 DC의 통신기능이 새로운 게임의 개척에 대한 가능성을 조금씩 보이기 시작한 것이다.

구입자의 30%가 가입

○유저가 웹상에서 자신의 주소를 표시하는 '드림 맵'은 네트워크만의 연대감을 표현하는 것으로써, 매우 효과적인 아이디어이다

○「SONIC ADVENTURE」는 통신게임과 같은 대규모 시스템을 사용하지 않더라도, 게임과 통신의 연결에 의한 새로운 게임의 가능성을 제시하고 있다

유통업자들의 의견은?

메이커와 유저 사이에 선 유통업자들은 DC에 대해서 어떤 견해를 가지고 있을까. 현장의 생생한 의견들을 모아 보았다.

매상은 기대되지만 상품의 유통에는 불안을…

우선 게임샵 주인에게, 98년의 연말 대목에 DC가 어느 정도 팔릴 것이라고 예상하고 있는지를 물어 보았다(도표 3). 하드웨어의 생산이 지연됨으로써 생산량의 감소가 확실해진 이후의 조사임에도 불구하고 DC는 상당히 많이 팔릴 것으로 예상하고 있는 상점은 의외로 많았다. DC를 연말 대목의 주요 상품으로 기대하고 있는 한편, 첫 출하량이 감소한 것에 대한 불만의 소리도 높았다.

이어서, DC의 유통 상에서 염려되는 점에 대하여 물어본 결과(도표 4), 재 발주할 때 소프트웨어가 제대로 공급될 수 있을 지에 대한 불안감이 가장 컸다. SS시대에서는 유통상의 미비함이 문제가 되었지만, 세가는 DC의 발매에 맞추어 특약점 제도를 도입하는 것으로 유통 개혁을 꾀하고 있다. 그러나 상점 측에서는 여전히 과거의 불신감이 남아있는 것 같다.

지금도 DC 본체와 소프트웨어의 출하량은 모자라지만, 현재 상태에서는 유통에 관한 불만의 소리는 아직 들리지 않는다. 이 상태를 계속 유지할 수 있을지는 향후 세가의 대책에 달려 있을 것이다.

3 98년 연말 대목에 예상되는 DC 매상 대수

30명
25명
20명
15명
10명
5명
0명
~10대
~20대
~30대
~40대
~50대
~100대
~150대
~200대
~500대
~1000대

4 DC의 유통 면에서 우려되는 점은?

리피트 소프트웨어의 공급체제 23%
특약점 제도에 대해서 18%
하드웨어의 입하 상황 14%
중고품 문제에 대해서 12%
판매가 설정에 대해서 9%
소프트웨어 값의 하락이 걱정 7%
세가 뮤즈의 지원체제 5%
소프트웨어 라인업에 대해서 3%
유통 과정은 어떻게 바뀔까? 3%
그 외 6%

Promotion

드림캐스트는 어디를 향해 달리고 있나?

DC 발매를 전후로 해서 세가의 CM도 이미지 광고에서 구체적인 상품광고로 바뀌었다. 여기서는 최근 세가가 전개하고 있는 일련의 프로모션을 검증하고, 향후의 프로모션 전개에 대해서도 알아본다.

일반상품에 근접해 가는 프로모션을 끊임없이 전개

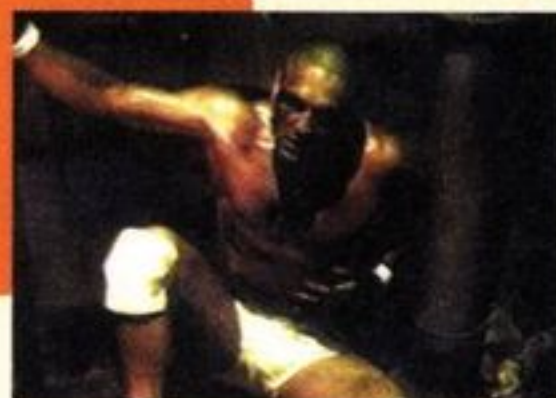
아키모토 야스시(秋元康)씨가 세가의 이사로 취임하여 프로모션 분야를 맡게 되자, CM을 비롯하여 세가의 대외적인 어필에 대한 양상이 두드러진 변화를 보였다.

DC는 아키모토 야스시씨가 기획하는 텔레비전 프로그램을 중심으로 CM 등을 전개하고 있으며, 그 중에서도 가장 획기적인 것은 10월부터 후지 텔레비전에서 중고생을 대상으로 방영된 버라이어티 프로그램 'DAIBA테키!!' 이다.

프로그램 로고의 스폰서인 세가의 캐릭터 'SONIC'을 내세워 시각적 인지도를 높였으며, 후원 회사명도 'SEGA'가 아닌 'Dreamcast'로 했다. SCE도 일찍이 이 방법을 사용했는데, 그것은 이미 게임 업계의 보편화된 광고수단 중 하나이다. 닛세이쇼쿠힝(日清食品)의 '라오'나 워너램버트의 'Shick' 등과 같은 일반적인 식품에서는 빈번하게 사용되는 기법으로써, 식품 그 자체를 알리는 데는 상당히 효과적이다.

게다가, 이 프로그램의 캐스팅에도 주목해 보자. 론칭(주1) 전부터 소프트한 이미지를 내세웠던 DC였는데, 회사의 후원으로 방영되는 이 프로그램의 사회자는 드론즈. 극단적인 성향을 띤 탤런트가 아닌, 예전에 비교적 폭넓은 층에게 지지를 받았던 그들을 기용한 것은 이제까지의 세가와는 달리 강요하는 듯한 느낌을 주지 않기 위한 의도에서 비롯되었다.

또한, 정규 인원에 PS의 성향이 짙은 야마모토(山本) 슈를 기용함으로써 PS 사용 층에게 자연스럽게 DC의 성향을 어필하고 있다. PS가 구축해온 화려한 이미지를 잘 활용하고 있는 것이다. 그렇게 효과적인 판촉활동을 전개하면서도 론칭 뒤의 CM은 별로 특이한 표현을 사용하지 않는 것 같다. 높이 평가받았던 티저(teaser: 주2) 형식의 「유카와(湯川) 전무 3부작」의 이미지를 이용하는 것도 좋지만, 대외적인 홍보 없이 그대로 끝낸다면 이제까지의 노력은 물거품이 될 것이다. 12월 14일부터 '유카와 상무'의 CM이 시작되었는데 그다지 진지하지 않은 느낌이며, 애써 확보한 DC 지지 층을 잃어버리는 것은 아닌지 염려된다.

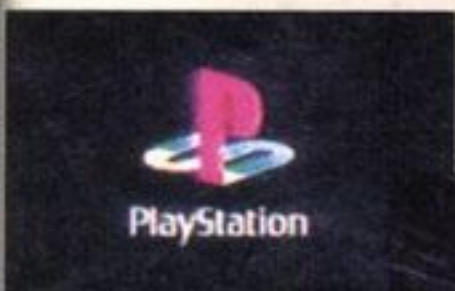
다음으로 CM의 징글(jingle: 주3)에 대해서 생각해 보자. DC의 CM에는 본 편의 끝부분에 로고 마크가 삽입된 징글이 흘러나온다. N64는 연말부터 본 편의 시작부분에 '로크용!'이라는 소리와 로고 마크가 삽입되었다. PS는 예의 '봉!'이라는 소리와 PS 로고로 본 편을 시작한다(SEC형식에서 취급하는 상품에 대해서는 뒤에서 또 다른 형식의 징글이 삽입된다). 이러한 차이점에 주목하기 바란다. 캠페인 CM은 물론이며, 소프트웨어 CM은 하드웨어 소유자와 그 관심 층이 주요 타깃이 된다. SCE나 닌텐도(任天堂)와 같이 CM 본 편이 시작되기도 전에 징글이 울리면, 어떤 CM이 시작될지 미리 알게되어 CM 자체의 주목도가 높아진다. 반면, 징글이 마지막 부분에 삽입되면, '드림캐스트!'라는 소리가 들린 후 모니터로 눈을 돌린 DC 소프트웨어 소비자가 핵심부분인 본 편을 못보고 그냥 지나칠 수도 있다.

PS는 서드파티의 타이틀에 대해서도(전부는 아니지만) 시작부분에 징글을 채택하고 있기 때문에 PS소프트웨어를 구하려는 사람이 PS소프트웨어의 CM을 볼 수 있는 확률이 높다. 즉, 이 포맷 징글은 소프트웨어 메이커나 하드 메이커 모두 시각적인 점에 있어서 유효한 아이템이며, 하드웨어의 방향성도 공유할 수 있다는 이점을 가지고 있다.

우선 DC는 이 징글을 시작부분으로 바꾸어야 할 것이다. 징글 뿐만이 아니라 차후의 판촉활동 전개를 꾀하고 일관성 있는 이미지를 유지하기 위해서, DC의 판촉활동을 관리하는 부서(CS 프로모션부)를 하우스 에이전시(주4)로 바꾸는 것이 어떨까? 그래서 서드파티의 제품을 포함하여 CM 이미지 등을 일괄적으로 컨트롤해 가는 것이다. 그렇게 함으로써 세가 및 DC의 프로모션은 안정된 방향성을 가지고 앞으로도 정확한 품질을 실현해 갈 수 있지 않겠는가?

セガ・エンタープライゼス 専務 湯川英一

「専務、1つ下さい」と言ってあげて下さい。

ハンカチおとしキャンペーン

PlayStation

ㅇPS에 관심이 있는 사람이라면 '봉!'이라는 소리만 들어도 무심코 텔레비전을 쳐다보게 되는 강력한 효과를 지닌 징글

NINTENDO 64

ㅇ닌텐도도 「젤다」이후, N64의 CM이 지금부터 바로 시작된다는 것을 분명하게 알 수 있는 징글을 채택했다. 회사명 로고는 더 이상 사용하지 않는다

(주1) 론칭…상품의 시장도입기 (주2) 티저…광고 캠페인에서 처음에는 상품명을 감추고 있다가, 서서히 또는 일시에 밝혀 관심을 끌어올리는 방법으로써, 상품의 인지도나 구매욕을 높이는 광고의 한 수단. (주3) 징글…원래는 '짤랑짤랑 울리는 소리'라는 뜻. 본 편의 첫부분이나 끝부분에 붙여서 주의를 끄는 소리. 텔레비전이나 라디오의 프로그램에서 CM이 삽입되기 직전에 자주 사용된다. (주4) 하우스 에이전시…특정한 광고주의 전문적인 광고대행사. 외부의 대행사를 이용할 때와 비교하면, 비용과 프로젝트의 기밀유지라는 면에서 여러 가지 장점이 있다. JR동일본(東日本)기획과 도큐(東急)에이전시 등도 원래는 하우스 에이전시였다.

Creator & Software

드림캐스트에 부는 새로운 바람

여기서는 앞으로 DC의 운명을 짊어질 주목받는 크리에이터와 소프트웨어에 눈을 돌려보자. 왜냐하면 DC가 문자그대로 진정한 꿈의 하드웨어가 되기 위해서는 그들의 활약이 반드시 필요하기 때문이다.

DC의 본질인 통신기능을 충분히 활용!

통신기능의 탑재가 DC연구의 실마리

DC연구의 결정적인 역할은 통신기능. 처음부터 하드웨어에 모뎀이 장착되어 있다는 것이 큰 이유입니다. 이것만으로도 종래의 하드웨어에는 없는 커다란 이점이 되기 때문입니다. 통신에 관해서는 통신게임뿐만 아니라 여러 가지 아이디어가 있습니다. 이것을 실현하기 위해서는 통신을 둘러싼 주위환경의 정비가 필요합니다. 신 하드웨어와 함께 소프트웨어를 발매하기 위해서, 메이커의 특색을 살리면서 게임을 큰 폭으로 발전시켜 기존 하드웨어와의 차이점을 확실히 보여주려고 합니다. 예전에 PS를 시작할 당시, 우리는 풀 폴리곤에 도전한 「KINGS' FIELD」를 발매했습니다. 이 소프트웨어는 PS라는 하드웨어가 존재했기 때문에 실현 가능한 것이었습니다. 그리고 이번에는 DC이기 때문에 실현 가능한 게임을 발매하려고 합니다. 그 해답은 통신게임에 맞는 「FRAME GRIDE」입니다. 이 게임에는 「아마도 코어」에서 실현시키지 못했던 게임의 특성을 잘 살려 놓았습니다. 폴리곤도 지금까지 발매한 어떤 작품보다 심혈을 기울여 만들었습니다. 얼마 전까지만 해도 상상하지 못했던 일이었겠지요. 그러나 DC의 하드웨어 사양을 아직 완전히 활용하지 못하는 것도 사실입니다. 이것은 DC뿐만이 아니라, 신 하드웨어가 반드시 직면하게 되는 첫 번째 난관이지요. PS와 마찬가지로, 좀 더 익숙해지지 않으면 본래의 하드파워를 발휘할 수 없습니다. 특히, 이제까지 우리는 폴리곤 수에 너무 연연했으므로 앞으로는 기본사양을 끌어내는 작업이 DC에서 풀어야 할 과제입니다.

DC의 출발점에 있는 만큼, 안이한 소프트웨어 발매는 삼가한다

DC의 사양이 비싸기 때문에 소프트웨어 메이커는 제작 소프트웨어에 대한 개념을 확실히 세우고, 차분하게 제작에 몰두하는 자세가 필요합니다. 고해상도에서 풀 컬러를 사용할 수 있기 때문에 종래의 게임이 갖고있는 특성을 되살린 소프트웨어라도 겉보기에는 그럴 듯하게 보이며 개발 사이클도 빨라졌습니다. 그러나 그런 소프트웨어만 발매된다면 유저들은 외면할 것이며 DC도 더 이상 발전하지 못하겠지요. 그러므로 그런 안이한 자세는 버려야 합니다. DC의 출발단계인 만큼, 더욱 착실히 연구하여 체계가 잡힌 소프트웨어를 발매하려고 합니다. DC로 발매할 타이틀은 전부 통신용으로 만들 생각입니다. 우선은 「FRAME GRIDE」를 기대해 주십시오.

프롬 소프트웨어
대표이사
진 나오토시 (神 直利)

프롬 소프트웨어라는 회사에 대해서

PS의 출발시기에 소수정예의 개발 팀으로 제1탄 소프트웨어 「KINGS' FIELD」를 발매. 던전은 물론이며 캐릭터, 아이템, 전투, 마법에 이르기까지 화면상의 모든 것을 폴리곤으로 표현하려는 의지를 보여주었다. 그 외 「아마도 코어」, 「에코 나이트」, 「쉐도우 타워」 등의 인기타이틀을 PS로 발매. PS의 출발에 공헌한 메이커인 만큼, DC에서도 빠른 시일 내에 통신상의 가능성을 찾아낼 것이다.

PS

화면상의 모든 것을 폴리곤으로 표현. 발매된 작품은 모두 다양한 기능을 지니고 있다

통신기능이 들어있는 3D · ACT

프레임 그라이드

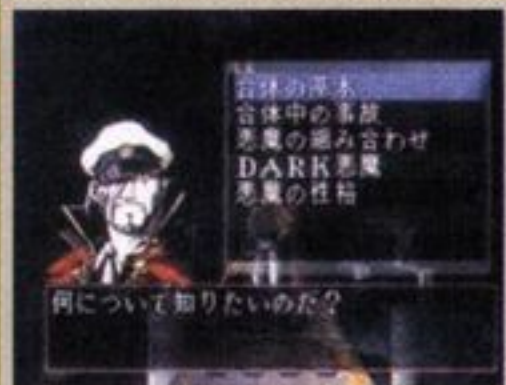
ACT

DATA	프롬 소프트웨어/ 99년 봄 예정/ 가격 미정/ ACT
CREATOR DATA	●P: 카라사와 야스노부(唐澤靖宣) ●M: 세가와 케이이치로(瀬川圭一郎) ●감독: 비 크래프트

○「FRAME GRIDE」라 불리는 기체(機體)를 조종하여 1대1의 전투를 펼친다. 적을 쓰러뜨리고 손에 넣은 아이템을 장착해 가는 것으로 자신만의 오리지널 기체를 만들 수 있다. 화면 분할 게임, 통신 게임은 물론 통신을 활용한 새로운 기능도 추가될 예정이다

아틀라스(Atlas)
제1개발부 이사
오카다 코우지
(岡田耕始)씨

오카다 코우지라는 인물에 대해서

오카다 코우지씨는 인기 RPG 「진 여신전생」의 디렉터로서 캐릭터 디자인을 맡은 카네코 카루마(金子一馬)씨와 함께 이 시리즈가 지닌 독특한 세계관을 심어온 인물이다. 「데빌 서머너」, 「페르소나」 등 최근 계속해서 「메가텐」 시리즈를 만들어 낸 오카다씨로서는 액션의 요소를 강하게 내세운 「마검X」는 새로운 경지를 개척하는 작품임에 틀림이 없다.

악마의 합체로 시작되는 의미심장한 시스템도 「메가텐」의 매력이다

RPG와는 다른 새로운 방식으로 쌍방향식 특성을 표현하고 싶다

장르에는 집착하고 싶지 않다

저는 지금까지 「진 여신전생」 시리즈를 만들어 왔지만, 꼭 'RPG를 만들겠다!'고 생각한 것은 아닙니다. 오히려 「여신」 시리즈를 만드는 동안에 '좀 더 다양한 형태가 있지 않을까?'라고 줄곧 생각하고 있었습니다. 그 중에서도 무엇보다 쌍방향식 특성을 살린 것, 리얼타임으로 반응하는 움직임을 시도해 보고 싶었습니다.

그러나 리얼타임의 특성을 표현하려고 할 때 최초로 부딪치는 문제가 하드웨어입니다. 제가 이상적으로 생각한 이것은 현재의 PS나 SS으로는 도저히 상상할 수 없는 것이었습니다. 그러던 중에 세가에서 DC라는 하드웨어가 나온다는 얘기를 듣고 실제로 접해 보았을 때 상당히 이상적이었다는 느낌을 받았습니다. 그래서 구체적인 프로젝트로 만들어진 것이 이번에 발매되는 「마검X」입니다.

PS와 SS가 출현함에 따라 2D시대에서 3D시대로 바뀐다는 것은 소비자들에게는 일종의 혁명이었지요. DC도 그 연장선상에 있다고 생각합니다만 저는 폴리곤이 몇이라는 식의 숫자적인 개념이 전혀 없습니다. 「마검X」라는 게임은 DC가 '바로 이러한' 하드웨어다라는 전제조건이 깔려 있지만, 근본적인 면에서 하드웨어에 집착할 생각은 없습니다. 극단적인 얘기로 액정상의 게임이라도 게임의 재미는 충분히 느낄 수 있다고 생각합니다. 단지, DC가 TV영상의 표현이라는 의미에서 볼 때, 다양하게 표현할 수 있는 하드웨어라는 점은 분명합니다.

무엇이든 표현할 수 있기 때문에 일부러 보여주지 않는 부분을 만든다

아무튼, DC 작업은 하면 할수록 새로운 것이 발견되기 때문에 CG나 프로그래머들도 결국에는 작업에 몰두하게 됩니다. 저도 끝까지 진행해 보고 싶지만, 작업에 끝이 보이지 않는다는 느낌도 받고 있습니다. 어디까지 작업하면 좋을지 그것을 구분해서 판단하기가 어려운 거죠. 저는 표현할 수 있는 모든 것을 전부 보여주는 것보다는, 오히려 일부러 보여주지 않는 부분을 만들려고 합니다. 10중에서 8까지는 보여주고 나머지 2 정도는 플레이어의 상상에 맡기는 형태입니다. 「마검X」를 비롯한 모든 것에 있어서 유저들의 기대를, 좋은 의미를 가지고 약간 벗어나려는 생각은 항상 가지고 있습니다. 유저들이 기대하고 있다는 것은 상당히 기분 좋은 일이지만, 그렇다고 유저들이 상상한 대로 진행되는 것은 그다지 만족스러운 것은 아니라고 생각합니다. 아무튼 여러분의 상상을 한층 더 초월한 작품을 만드는 것이 저의 목표입니다.

자동으로 적에게 조준이 맞추어지기 때문에 움직임에 취약한 사람들도 쉽게 플레이 할 수 있을 것이다

카네코 카루마씨가 디자인한, 특이한 형태의 캐릭터가 보여주는 3D의 움직임에 주목!

의지를 지닌 마검이 악을 무찌른다!

마검X

DATA	아틀라스/ 99년 예정/ 가격 미정/ AVG
CREATOR DATA	●P: 오카다 코우지 ●CD: 카네코 카루마

이 작품의 주인공은 인공두뇌에 의해 의지를 갖게 된 마검이다. 마검은 자신을 지지한 자의 두뇌와 육체를 빼앗고 가로막는 적들을 물리치면서 세계각지를 여행한다. 3D 동작의 요소뿐만이 아니라 두뇌를 빼앗은 상대에 따라서 스토리도 변한다

게임의 새로운 장르를 개척할 의욕작

셴무

DATA	세가/ 99년 봄 예정/ 가격 미정/ ETC
CREATOR DATA	●P: 스즈키 유우(鈴木裕)

무술가인 아버지의 죽음에 대한 의문을 풀기 위해 하즈키 료는 요코스카에서 중국으로 건너가는데…. 이 작품에서는 홍콩을 비롯하여 광대한 영역을 자유롭게 오고 갈 수 있을 뿐만 아니라, 일반적으로 동영상으로 처리되는 오토매틱 데모 부분도 DC상에서의 표현에 의해 완전한 상방향식 표현을 실현하고 있다

스즈키씨는 지금까지, 단 몇 분만에 플레이어를 매료시켜야만 하는 아케이드 게임의 세계에서 계속 활약해 왔다. 그 스즈키씨가 판매 기종인 DC로 개발중인 「셴무」는 아케이드와는 전혀 다른 종류의 작품이다. 이 게임에서 스즈키씨가 표현하려는 것은 공간적, 시간적으로 거대한 크기를 지닌 세계관이다. 「셴무」에서는 요코스카(横須賀)나 홍콩 등 실존하는 도시와 그곳에서 살고 있는 사람들이 압도적인 리얼리티로 표현되고 있다. 또한, 날씨와 계절도 시간에 따라서 변해간다. 게다가 이것들은 모두 DC상에서 리얼타임으로 표시되며, 플레이어는 이 세계를 자유롭게 돌아다니며 마음대로 행동할 수 있는 것이다.

스즈키씨가 「버추어 파이터」 등의 작품을 통해서 추구해 온 리얼리티와 소비자용 기기에서만 표현할 수 있었던 웅대한 세계관이 함께 어우러진 「셴무」는 아주 새로운 레벨의 게임을 보여줄 것임에 틀림이 없다.

주인공 하즈키 료와 레이센화(玲莎花)라는 의문의 미소녀. 이와 같은 고품질의 CG가 DC의 실제 기종상에서 영상화된다

주인공을 둘러싼 주요 캐릭터를 비롯하여 등장인물은 모두 500명이 넘는다

홍콩의 뒷골목을 누비는 렌우인(刀武皇)과 료는 함께 수갑을 차게 되는데…. 과연 이제부터 어떤 이야기가 전개될 것인가?

○이 거리를 걷는 것뿐만 아니라, 놓여 있는 것을 손으로 집을 수도 있다

○표시에 맞추어 버튼을 누르는 간단한 조작으로 플레이 할 수 있다

철저하게 계산된 것보다는 좀 더 여유 있는 세계를 제시하고 싶다

스즈키 유우라는 인물에 대해서

세가 AM2 연구팀장인 스즈키씨는 「아웃런」 등의 '체험게임'을 확립시켰을 뿐만 아니라, 「버추어 파이터」에서 폴리곤에 의한 3D표현을 게임업계에 정착시켰다. 이제까지 그가 일관되게 추구한 것은 현실공간의 리얼리티를 게임에서 표현하는 것이라고 할 수 있다.

스즈키씨는 게임의 새로운 영역을 개척했다

총론 드림캐스트는 여기부터 시작된다

DC가 발매된 지 벌써 한 달이 넘었다. DC에 대한 관심도는 여전히 높고, 본체도 조금씩 순조로운 진행상태를 보이고 있다.

그러나 그 DC상에서 움직이는 소프트웨어는 어떨까? 발매가 연기되는 게임이 속출하고 있으며 장기적인 소프트웨어 라인업도 좀처럼 보이지 않는 등 DC본체에 비하면 소프트웨어 분야는 부족한 부분이 많이 산재해 있다.

향후 DC의 유저층을 일반인으로 확대시켜 나가기 위해서는 지금과 같은 DC본체에 초점을 맞추는 형태에서 벗어나, 그곳에서 움직이는 소프트웨어로 화제를 옮길 필요가 있다. DC만의 특징인 고품질의 그래픽과 통신 기능을 충분히 살린 소프트웨어는 이번에 소개한 바와 같이 이미 연달아 제작되고 있다.

또한, 99년 2월에는 PS의 「FFⅧ」가 인기를 끌 것으로 예측된다. DC가 그늘에 가려지지 않고 그 매력을 최대한 전달하기 위해서는 매력적인 소프트웨어의 존재를 유저들에게 어필해야 되지 않을까.

이 기사는 일본 「전격왕」 2월호의 기사를 번역 기재한 것입니다.

"99년! 이 게임만은 꼭 해볼 거야!!"

각 기종 담당자가 추천하는

99년을 빛낼 소프트 40선

작년 98년에는 수많은 게임이 등장했듯이 해마다 다 해보지도 못할 많은 수의 소프트들이 쏟아져 나오고 있다. 역시 99년도 예외일 수는 없다. 이번 달에 발매되는 「파이널 판타지 8」을 비롯해, 올 해 안으로 발매될 「드래곤 퀘스트 7」, 「철권 4」등등… 수많은 기대작들이 라인업 되어 있다.
이에 파워 편집부는 독자 여러분이 보다 나은 선택을 할 수 있도록 99년에 등장할 주요 소프트 40선을 뽑아 보았다. 여기에 선정된 소프트들은 담당 기자들이 엄선하여 뽑은 소프트를 다시 장르별로 모은 것으로, 기본적으로 발매 '미정(未定)'인 소프트는 제외시켰다. 따라서 「버파 4」나 「바이오해저드」, 「그랜디아 2」 등의 대작소프트도 여기에 넣지 않았다.
자, 이제 이 소프트를 위해 한푼두푼 용돈을 모으자!

■ 초기대작 4선

PS 파이널 판타지 8

■장르: RPG ■제작사: 스퀘어 ■발매일: 2월 11일 ■발매가: 7,800엔

99년에 출시될 모든 게임을 통틀어서 가장 최고의 기대작이라고 자신 있게 말할 수 있는 「파이널 판타지 8」. 스퀘어가 플스용으로 발표하는 4번째 FF시리즈(7→4→5→8)인 이 게임은 발표되기 이전부터 게이머들의 지대한 관심을 받아왔다. 게임의 전체적인 스토리는 주인공 스콜이 동료들과 함께 마녀 이데아를 무찌른다는 내용이지만 또 한 명의 주인공 라그너와 게임상에 내포되어 있는 사랑(스콜과 리노아의 사랑(?))이라는 주제가 또 다른 복선을 암시하고 있어 게임에 대한 기대도를 한층 더해주고 있다. 최근 들리는 소문에 의하면 스퀘어가 홍콩의 인기 여가수 왕정문에게 우리 돈으로 수십 억이나 되는 개런티를 주고 게임의 주제가인 「Eyes On Me」를 부르게 했다는데 이를 보더라도 스퀘어가 이 게임에 얼마나 혼신의 힘을 기울이고 있는지 쉽게 짐작할 수 있다.

PS 드래곤 퀘스트 7

■장르: RPG ■제작사: 에닉스 ■발매일: 미정 ■발매가: 미정

「드래곤 퀘스트 7」 역시 「파이널 판타지 8」과 더불어 99년을 빛낼 최고의 기대작 중 하나라고 말할 수 있다. 작년 8월경에 최초로 그 실체를 드러낸 이 게임은 그후 딱 한 번 더 정보가 공개된 이후 갑자기 잠수(?)해버려 현재는 정보가 아예 나오고 있지 않다. 발매일 역시 불확실해서 과연 99년에 나올 수 있을까하는 의구심이 들기까지 한다. 이 게임은 2D 그래픽이었던 전작들과는 달리 시리즈로서는 최초로 3D 그래픽으로 구성되어 있으며 전작에는 없던 동료 대화 시스템이 탑재되어 있는 것이 특징이다. 이외에도 카메라 시점을 360°로 자유롭게 변화시킬 수 있어서 성이나 여관 등의 여러 장소를 자유롭게 조사해 볼 수 있다.

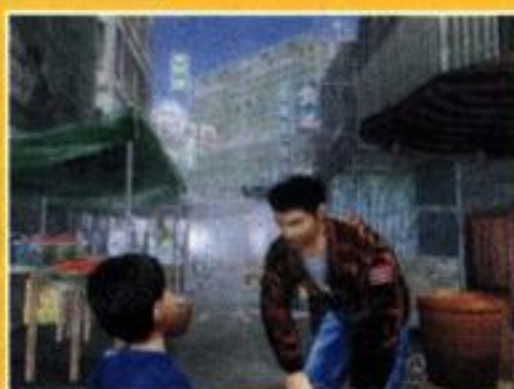
ARC 철권 4

■장르: 대전격투 ■제작사: 남코 ■발매일: 99년(예상)

98년 12월 남코 관계자와의 미팅 자리에서 「철권 4」 진행상황에 대한 질문에 "물론, 하고 있습니다"라는 미소 섞인 대답에 99년 발매를 예상해 본다. 오락성과 게임성을 부각시킨 가상성의 게임 철권은 가정용으로의 초월이식을 통해 더 많은 팬을 확보하고 있다고도 할 수 있다. 동작의 다양함, 횡신의 추가, 캐릭터의 폴리곤 적인 면의 발전 등 「2」에서 「3」로의 변화가 약 50% 정도의 레벨 업이라고 생각할 수 있다면 아직은 성급하지만 「3」에서 「4」로는 70% 이상의 발전을 기대해 봐도 부족하지 않을까 생각된다. 제품 출시 3개월 전 홍보라는 남코의 홍보 전략상 일본 잡지나 파워에 「4」의 소식이 나온 후 3달 후 「철권 4」의 게임센터 등장을 확인할 수 있을 것이다.

사진은 「철권 3」임

DC 센무

■장르: FREE ■제작사: 세가 ■발매일: 99년 봄 ■가격: 미정

버파의 아버지 스즈키 유가 만든다는 것만으로도 화제만발인 게임. 버추어 파이터 3tb와 함께 동봉된 홍보 GD를 시작으로 실물과 똑같다는 소리를 들을 정도의 섬세한 그래픽들이 공개되었고 최근 제작 발표회에서는 여타 게임의 동영상에 필적하는 본 게임 화면을 공개해 유저들의 기대감를 한층 더 높이고 있다. 사실적인 배경 그래픽과 기후까지도 표현하는 현실과 유사한 게임시스템 등이 매력이다. 등장 인물 중 주인공 아버지 역의 성우가 그 유명한 세가타 산시로인 점도 빼놓을 수 없다. 다만 QTE라고 불리는 액션 시스템의 채용으로 라이트 유저도 손쉽게 즐길 수 있는 것이 장점이자 단점.

■ 장르별 40선

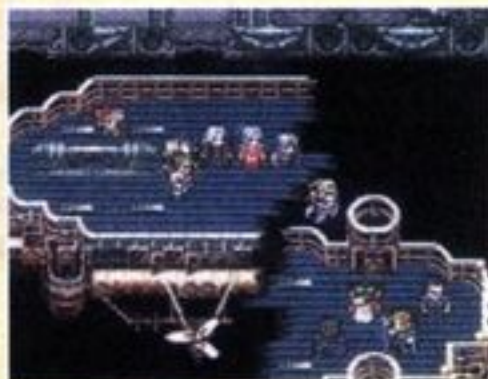
PS 사가 프론티어 2

장르: RPG 제작사: 스퀘어 발매일: 99년 봄 발매가: 미정

「사가 프론티어」의 후속작으로 「파이널 판타지 8」을 제외한다면 99년에 출시될 스퀘어의 게임 중 가장 대작이라고 말할 수 있다. 이번 시리즈에서는 전작과 마찬가지로 한 명이 아닌 여러 명의 주인공들의 모험 이야기를 그리고 있다. 전작이 3D 그래픽과 독특한 세계관으로 이루어져 있던 반면에 이 게임은 마치 한 폭의 풍경화를 보는 듯한 느낌을 주는 2D 그래픽과 판타지 세계로 이루어져 있다.

PS 파이널 판타지 6

장르: RPG 제작사: 스퀘어 발매일: 99년 3월 발매가: 미정

SFC로 출시된 바 있는 「파이널 판타지 6」를 PS로 100% 리메이크한 게임이다. 이미 PS로 이식된 4, 5탄과 마찬가지로 오프닝과 엔딩을 화려한 동영상 무비로 처리했을 뿐만 아니라 게임 중간에도 이러한 무비가 추가될 것이라고 한다.

PS 데빌 서머너 소울 해커즈

장르: RPG 제작사: 아틀러스 발매일: 99년 8월 발매가: 미정

SS용 「소울 해커즈」를 PS로 이식한 작품으로 SS판에는 없었던 6개의 엑스트라 던전과 카지노 등의 미니게임이 추가되며 포켓 스테이션에서 악마 유체를 육성할 수 있는 기능을 탑재하고 있다.

GB 몬스터 레이스 2

장르: RPG 제작사: 코에이 발매일: 99년 봄 발매가: 3,980엔

대인기를 누렸던 「몬스터 레이스」의 후속작이 GB 컬러 대응판으로 발매된다. 지금까지 등장한 108종류의 몬스터에 새로운 몬스터 92종류가 합해져 무려 200종의 몬스터들이 등장하게 되는데 그 몬스터들의 생김새를 구경하는 것만으로 재미를 맛볼 수 있을 만큼, 꽉 찬 느낌이 팍팍 밀려온다. 시스템은 전작과 크게 변함이 없고, 지금까지의 시리즈에서 키운 몬스터의 데이터도 사용할 수 있다.

PS 아머드코어-마스터 오브 아리나-

장르: ACT 제작사: 프롬 소프트 발매일: 2월 4일 발매가: 5,800엔

「아머드코어」의 세 번째 시리즈로서 이전 시스템을 그대로 유지하면서 새로운 미션으로 구성된 시나리오와 새로운 부품들이 추가되어 있다. 각기 내용이 다른 2장의 CD로 구성되어 있기 때문에 통신 대전시에 CD를 따로 구입할 필요가 없다는 특징이 있다.

PS 사이버 오그

장르: ACT 제작사: 스퀘어 발매일: 99년 봄 발매가: 미정

스퀘어가 '스페이스 오페라'라는 주제를 표방하고 개발 중인 3D액션 게임으로 미국 코믹 만화 스타일의 독특한 캐릭터 디자인이 상당히 인상적이다. 3명의 연방 우주 조사관이 지구 근처에서 사라진 천선대사의 우주함의 행방을 찾아 나선다는 내용으로 플레이어는 3명의 주인공을 교체해 나가면서 게임을 진행하게 된다.

PS 언잼머 라미

장르: ACT 제작사: SCEI 발매일: 99년 3월 발매가: 미정

엄청난 인기를 끌었던 「파라파 래퍼」의 후속작으로 전작이 랩을 소재로 했다면 이번 시리즈는 록음악을 소재로 하였으며 등장하는 주인공 역시 파라파가 아닌 라미라는 새로운 여자 주인공이 등장한다.

PS 입체 닌자활극 천주 -인개선-

장르: ACT 제작사: 소니 뮤직 엔터테인먼트 발매일: 2월 25일 발매가: 4,800엔

「천주」의 영문판 버전을 일어판으로 리메이크한 것으로 전작의 8스테이지에 2개의 새로운 스테이지를 추가하여 총 10 스테이지가 제공된다. 인공지능(AI)이 보다 강화되어 적들이 훨씬 영리해졌으며 게임상의 몇몇 요소가 업그레이드되었다.

N64 폭 봄버맨 2

장르: ACT 제작사: 허드슨 발매일: 99년 4월 발매가: 미정

항상 홀로 수많은 적과 외로운 전투를 해왔던 봄버맨이 동반자와 함께 우리 곁으로 다시 돌아온다. 새로운 캐릭터는 바로 너무나 깜찍하고 상큼한 포유! 비록 폭탄을 사용할 수는 없지만 포유는 자신의 몸을 직접 던져 봄버맨을 도와주는 의리파이다. 게다가 봄버맨의 행동에 따라 포유는 점점 성장해 간다. 또한 새롭고 다양한 속성들이 많이 추가되어 절대 N64 유저들을 실망시키지 않으리라 보는 기대의 소프트!

N64 악마성 드라큘라 묵시록

장르: ACT 제작사: 코나미 발매일: 99년 봄 발매가: 미정

캐릭터들의 완벽한 골격구조와 주변환경의 공포감을 거의 완벽에 가까울 정도로 리얼하게 표현한「악마성 드라큘라 묵시록」. 다시 한번 부활하는 드라큘라 백작, 그를 잠재우기 위해 길을 떠나는 뱀파이어 헌터. 이번 작품은 플레이어 캐릭터가 두 명이고 선택하는 인물에 따라 스토리도 달리 진행된다. '채찍의 힘찬 내리침'에서 다시 한번 퇴마의 능력을 맛볼 수 있을 것이다.

N64 신세기 에반게리온

장르: ACT 제작사: 반다이 발매일: 99년 봄 발매가: 미정

원작을 충실하게 재현한 시추에이션으로 사도와 싸우는 액션물이다. 기본적으로는 사도의 체력을 0으로 만들게 되면 승리하게 된다. 이 작품에서는 에바가 폭주를 하기도 하고, 동조율에 의해 공격력이 변화하기도 하는 등, 다양한 액션이 펼쳐진다. 또한 다른 에바와 공동작전을 펼치는 스테이지도 존재하고 게다가 전투 중, 통신이 들어오면 팬의 마음을 부추기는 연출도 준비되어 있다.

N64 윈백

장르: ACT 제작사: 코에이 발매일: 99년 2월 26일 발매가: 7,800엔

건 액션에 도전하는 코에이의 히든카드「윈백」. 그 느낌이 심상치가 않다. 이 작품은 주인공 '장'이 강력한 테러리스트 집단에 점령당한 위성기지의 탈환을 목적으로 특수공작원이 되어 등장하는 것으로 다양한 액션 구사와 건을 이용한 리얼함이 유저들을 긴장하게 만들 것이다. 언제, 어디서, 어떻게 될지 모르는 긴박한 상황 속에서 플레이어들은 숨막히는 플레이를 구사할 수 있는 날이 곧 오리라.

N64 레이맨 2

장르: ACT 제작사: UBI소프트 발매일: 99년 3월 발매가: 미정

프랑스의 UBI소프트에서 드디어 3D액션 「레이맨 2」를 내놓았다. 전작에 비해 그래픽, 스피드감, 긴장감 모두 파워 업 된 이번 작은 해적 로봇에 의해 이상한 은하계의 동물원 감옥에 갇히게 된 레이맨과 그의 친구들이 감옥 탈출을 시도하는 것에서 시작된다. 해적로봇과 몬스터들 사이에서 정의의 레이맨은 어떤 액션을 선보이게 될지….

ARC 기타 프리크

장르: 리듬액션 제작사: 코나미 발매일: 99년 예정

비트 매니아와 댄스댄스 레볼루션에 이은 코나미의 음악 시리즈 제 4탄!! 실제 기타 연주를 체감할 수 있는 전혀 새로운 음악 시뮬레이션 게임이다. 게임센터를 라이브 카페로 변화시킬 기타 프리크. 상당히 기대된다.

ARC 좀비 존

장르: ACT 제작사: 세가 발매일: 99년 봄

더 하우스 오브 더 데드(HOD)의 외전적인 액션 게임, 좀비 존. HOD의 외전이라면 등장 적 캐릭터는 당연 좀비들. 주목할만한 점은 아날로그 레버를 채용, 세세한 캐릭터의 움직임까지 표현하고 있다는 것. 무기와 버튼 조합을 이용한 다양한 공격 방법과 아이템 사용 등 자유도 높은 플레이가 기대된다.

DC D2

장르: ADV 제작사: WARP 발매일: 99년 예정 가격: 미정

일본 게임업계의 왕자 이이노 겐지가 만드는 「D의 식탁」의 후속작. 최초에 공개된 화면 사진은 현재 발매, 혹은 개발되고 있는 게임들과 비교할 때 다소 부족한 감이 없지 않다. 발매일이 연기된 만큼 그에 따른 획기적인 업그레이드가 단행되어야 할 것이다.

DC 프레임 글라이드

장르: ACT 제작사: 프롬 소프트웨어 발매일: 99년 봄 가격: 미정

PS를 통해 메이저 업체로 성장한 그들이 활동영역을 넓혔다는 점에서 프롬의 DC 서드 참여는 의미는 크다. 「아머드 코어」의 시스템을 이어 받고 있는 FG. 아머드 코어의 재미에 드캐의 성능이라면? 히트 보장!

SS D&D 컬렉션

장르: ACT 제작사: 캡콤 발매일: 99년 3월 6일 가격: 6,800엔

긴 시간 게이머들을 애타게 한 작품. 4인용은 지원되지 않을지라도 화려한 게임성에 있어서는 거의 완벽한 수준으로 이식했다고 하니 기대를 가져도 좋을 듯하다. '타워 오브 둠'은 램팩 없이도 플레이 가능. '섀도우 오버 미스타라'는 4MB 램팩 필수.

PS 사일런트 힐

장르: ADV 제작사: 코나미 발매일: 3월 4일 발매가: 5,800엔

코나미 최초의 호러 어드벤처로 볼 수 있는 「사일런트 힐」. 주인공인 해리가 행방불명된 딸 쉐릴을 찾기 위해 사일런트 힐이라는 수수께끼의 마을에 들어가면서부터 이야기가 시작된다. 언뜻 보면「바이오해저드」와 비슷한 것 같지만 다양한 각도로 비춰지는 카메라 앵글이 마치 영화를 보는 듯한 느낌을 준다.

DC 블루 스팅거

장르: ADV 제작사: 클라이맥스 그래픽스 발매일: 3월 25일 가격: 미정

근 미래를 배경으로 한 액션 어드벤처 게임. 다양한 무기와 화려한 연출을 느끼게 하는 개발화면만으로도 이미 다수의 구입예정자를 확보한 상태이다. 발매연기가 있었던 만큼 개발화면 이상의 완성도를 보이지 못한다면 그나마 확보한 팬들마저 외면할 듯.

ARC 파워스톤

장르: 대전격투 제작사: 캡콤 발매일: 99년 1월

세가의 신 보드 '나오미'를 사용하며 드림캐스트와 완벽한 호환율을 지향하는 캡콤의 대전격투게임 파워스톤. 신비의 돌 파워스톤을 구하기 위한 전 세계 모든 격투가들의 혈전. 360°의 자유로운 이동 시스템을 채택, 입체적 지형 지물을 보다 효과적으로 이용할 수 있다.

ARC 아랑전설 와일드 앰비션

장르: 대전격투 제작사: SNK 발매일: 99년 예정

SNK의 울궈먹기 시리즈 중 하나인 「아랑전설」시리즈가 2D에서 3D라는, 전 캐릭터의 폴리곤화라는 비약적인(?) 시각적 발전을 보이며 등장한다. 현시점에서 밝혀진 바로는 '센도우 츠구미'라는 프로레슬링의 달인인 여자 캐릭터와 '사카다 토우지'라는 대남합기유술의 최고수의 2명의 추가 캐릭터가 등장한다는 정도. 시스템이나 신기술 등은 SNK의 시리즈물을 회고해 볼 때 그다지 기대되지는 않는 듯.

ARC 데드 오어 얼라이브 2

장르: 대전격투 제작사: 테크모 발매일: 99년 예정

DOA++의 오명을 벗기 위해서라도 DOA 2는 재미있어야 된다. 홀드, 잡기, 타격기의 상호 대응적 시스템과 데인저러스 존 등 기존 격투게임과는 다른 시도를 보이는 DOA 시리즈. 하지만 DOA의 가장 큰 매력이라면 중력과 200%의 리얼리티를 추구하는 바스트 모핑(무빙?)! 그래픽을 제외하면 아직 공개된 사실은 없지만 게이머의 기대감을 자극하기엔 충분한 게임.

PS 슈퍼로봇대전 F-완결편-

장르: S·RPG 제작사: 반프레스토 발매일: 99년 3월 발매가: 미정

SS판「슈퍼로봇대전F」의 완결편을 PS로 이식한 것으로 SS판을 100% 그대로 이식하는 것이기 때문에 크게 달라지는 점은 없다. 작년 12월에 출시된 PS판「슈퍼로봇대전F」의 경우 로딩 시간이 SS판과 비교했을 때 상당히 오래 걸렸는데 이 게임에서는 이러한 단점이 개선되었으면 한다.

사진은 SS판

N64 오우거 배틀 3

장르: S · RPG 제작사: 퀘스트 발매일: 99년 봄 발매가: 미정

「전설의 오우거 배틀」과 비슷한 시스템으로 오히려 더 친숙하게 다가오는 「오우거 배틀3」. 이 게임은 우선 주인공의 능력을 결정하는 것으로 시작되는데 지금까지의 시리즈와 마찬가지로 여러 신들의 질문에 답을 함으로써 능력치가 결정되는 형식을 갖추고 있다. 그리고 필드 맵의 공략이 가장 많은 부분을 차지하고 있는데 이때 플레이어의 지휘능력에 따라 편성한 자군이 어느 만큼 그 필드의 목표에 도달할 수 있는지가 결정된다.

PS 페이버리티 디어

장르: 육성 시뮬레이션 제작사: NEC인터채널 발매일: 2월 11일 발매가: 미정

이 게임은 플레이어 자신이 천사가 되어 황폐화된 세계 '인포스'의 평화를 지킬 6명의 용자를 키운다는 색다른 내용의 육성 시뮬레이션 게임이다. 플레이어가 용자들을 직접 조작할 수 없지만 그들에게 지시를 내리거나 대화를 통해서 그들의 마음을 잡아줄 수 있다.

PS 만나고 싶어서 -Your Smiles in Your Hearts-

장르: 연애 시뮬레이션 제작사: 코나미 발매일: 99년 봄 발매가: 미정

코나미의 본격 연애 시뮬레이션으로 발표된 지 1년이 훨씬 지났음에도 불구하고 아직까지 언제 발매될지 알 수 없는 베일에 싸인 게임으로 플레이어는 토카학원의 신입생이 되어 3년간의 학창 기간동안에 사랑을 꽃피워야 한다. 이 게임에는 '애칭 시스템'이라는 독특한 시스템이 있어서 여자 주인공들이 주인공과 친해지게 되면 자신이 만든 애칭으로 주인공을 불러준다.

PS 두근두근 메모리얼 2(가칭)

장르: 연애 시뮬레이션 제작사: 코나미 발매일: 99년 예정 발매가: 미정

연애 시뮬레이션의 최고봉이라고 감히 말할 수 있는 「두근두근 메모리얼」의 후속작으로 전작과 비슷한 방식의 게임이 될 듯 싶다. 이 게임에서는 영원한(?) 히로인 후지사키 시오리가 물러나고 새로운 여자 주인공이 등장한다는데 어떤 모습으로 등장할지 정말 기대가 된다.

사진은 전작의 캐릭터들

PS 전차로 GO! 2

장르: 전차 시뮬레이션 제작사: 타이토 발매일: 3월 18일 발매가: 미정

열차를 운전해보고 싶어하는 사람들의 꿈을 간접적으로나마 이루게 해주었던 「전차로 GO!」의 제 2탄. 기본적인 요소는 전작과 똑같지만 오오사카 칸조우선과 같은 새로운 선로가 추가되었으며 플스용 오리지널 모드인 시각표 모드를 채택하여 플레이어가 게임을 여러 번 플레이 하더라도 쉽게 질리지 않도록 해준다.

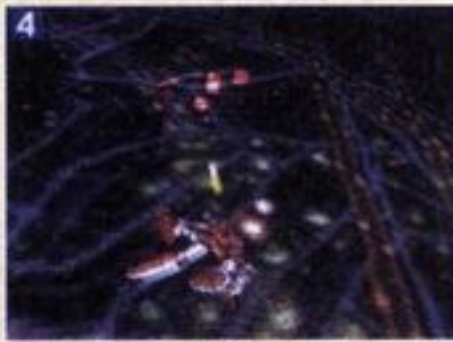
GB 포켓 전차 2

장르: 시뮬레이션 제작사: 코코넛 재팬 발매일: 99년 3월 발매가: 3,980엔

GB용으로 누구나 가볍게 즐길 수 있는 전차운전 시뮬레이션 2탄이 등장한다. 기본 시스템은 전작과 마찬가지로 시간에 딱딱 맞춰 전차를 운행시키면 된다. 게다가 이번 작에서는 달리는 전차 밖으로 멋진 풍경과 조작성의 리얼함이 더해졌으며, 기후는 물론, 고가나 철교를 지날 때 신중을 기해 운전을 하지 않으면 안 된다. 결코 만만하게 생각할 수 없는 게임. 또한 GB컬러 대응으로 파워 업!!

PS 마크로스 VF-X2

장르: STG 제작사: 반다이 비쥬얼 발매일: 99년 봄 발매가: 미정

97년 2월에 등장했던 3D 슈팅 「마크로스 디지털 미션 VF-X」의 속편. 플레이어가 가변 전투기 발키리의 파일럿이 되어 미션을 클리어 해 나가는 것이 게임의 목적이다. 도그 파이터의 상황이 전작보다 훨씬 사실적으로 묘사되었으며 애니메이션 「마크로스」의 분위기도 보다 잘 살려 주고 있다.

PS 에이스 컴뱃 3 -일렉트로스피어-

장르: STG 제작사: 남코 발매일: 99년내 발매가: 미정

남코를 대표하는 게임 중 하나인 「에이스 컴뱃」의 제 3탄. 전작들에서는 현대에 존재하는 한 작은 국가를 배경으로 전투를 벌였던 반면 이번 시리즈에서는 가까운 미래 세계가 게임의 무대가 된다. 또한 전작에서는 상관으로부터 지시받은 목표만 공격할 수 있었지만 이번에는 플레이어 임의대로 임무를 선택할 수 있다.

N64 실황 파워풀 프로야구6

장르: 스포츠 제작사: 코나미 발매일: 미정 발매가: 미정

이벤트가 가득한 석세스 모드로 대인기를 누리고 있는 「파워풀」의 최신작이 곧 등장할 예정이다. 전작에서는 고교를 무대로 펼쳐졌지만 이번 작에서는 주인공이 어느새 대학생으로 파워 업! 최고의 야구선수가 되는 것을 목표로 하고 있다. 또한 주인공은 아르바이트로 생계를 유지하고 있어 야구 연습과 아르바이트를 동시에 해내야 한다는 것이 포인트다. 게다가 GB판 최신작에서 육성한 선수도 사용이 가능!

GB 파워프로 포켓 석세스 외전(가칭)

장르: 스포츠 제작사: 코나미 발매일: 99년 봄 예정 발매가: 미정

N64「실황 파워풀 프로야구6」에 대응되는 이 소프트는 컬러풀하게 분위기가 확 바뀌어 등장한다. 이 게임의 무대는 최악의 고쿠아쿠(극악) 고교! 과연 불량배들이 우글우글 거리는 이 속에서 주인공이 잘 버텨 최강의 선수로 자랄 수 있을지? 이 의문의 해답은 당신이 지고 있다. 보다 강하게 보다 혹독하게 훈련을 강행하라!

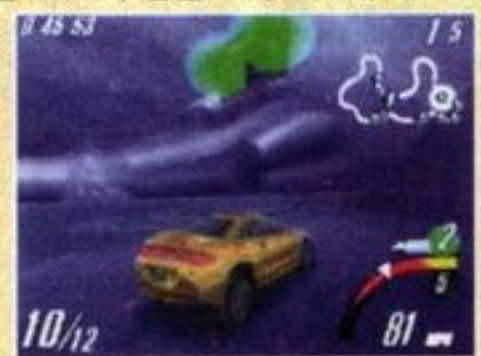
PS 레이싱 라군

장르: 레이싱 RPG 제작사: 스퀘어 발매일: 99년 봄 발매가: 미정

스퀘어가 최초로 시도하는 레이싱 RPG 「레이싱 라군」. 장르가 의미하는 그대로 레이싱의 요소에 RPG의 요소를 가미한 게임으로 가공세계의 요코하마를 무대로 달리는 것에 목숨을 건 남자들의 이야기를 그리고 있다.

N64 탑 기어 오버 드라이브

장르: 레이싱 제작사: 켐코 발매일: 99년 봄 발매가: 6,980엔

말이 필요 없다. 몸으로 직접 스피드감을 맛보라! 어떤 게임에서도 체감해볼 수 없었던 박력 만점의 초 스피드레이스, 아름다운 그래픽 공간 속을 질주하게 될 이번 작은 전작에 비해 한층 퀄러티하게 변신. 다양한 조건에 따른 색다른 레이스도 풍부하게 준비되어 있어 하루빨리 불타는 질주를 즐길 수 있기만을 기대할 따름이다.

TOP GAME RANKING

파워 랭킹이 전체 인기 순위를 빼고 5위까지의 기종별 랭킹을 10위까지로 늘렸다. 이 번 변화를 계기로 게임 랭킹도 신선하고 참신한 소재로 조금씩 변화를 거듭해 갈 예정이다. 그리고 이번 랭킹이 지난달과 다소 차이가 나는 것은 해외 통계자료의 백분율을 줄이고 현재 게임파워 독자들이 가장 많이 즐기고 있는 소프트들을 중심으로 기록되었기 때문이다. 한편 이 달 랭킹에서는 큰 변화는 없으나, 기대순위에서 DQ7이 많이 추락한 반면 D&D컬렉션이나 센무, 에반게리온, 건버드 등의 순위 진입이 눈에 띈다.

[▶] 지난달과 동일 [❋] 새로 순위진입
[▼] 지난달보다 내려감 [▲] 지난달보다 올라감

■ 통계 기간 : 1998년 1월 1일 ~ 1월 25일
■ 조사 방법 : 게임파워 99년 2월호 애독자 엽서 (50%)
국내외 게임 관련 업체 및 게임 매장 판매 통계(30%)
미국, 일본 유명 게임지 조사 통계 (10%)
해외 특파원 통계 조사 보고 (10%)

드림캐스트/ 세가 새턴 Top 10

순위	타이틀	정보
1	버추어 파이터 3tb [▶]	DC / 격투액션 / 세가 / 98년 11월 27일 / 5,800엔
2	슬레이어즈 로얄 2 [▶]	SS / RPG / 에닉스 / 98년 9월 3일 / 6,800엔
3	피아캐럿에 잘 오셨습니다 2 [▶]	SS / 연애시뮬 / NECI / 98년 10월 8일 / 7,200엔
4	슈퍼 로봇 대전 F -완결편- [❋]	SS / 시뮬레이션 RPG / 반프레스토 / 98년 4월 23일 / 6,800엔
5	소닉 어드벤처 [❋]	DC / 액션 / 세가 / 98년 12월 23일 / 5,800엔
6	블랙 매트릭스[▼]	SS / 시뮬레이션 RPG / NECI / 98년 8월 27일 / 6,800엔
7	마벨 히어로즈 VS 스트리트 파이터 [❋]	SS / 격투액션 / 캡콤 / 98년 10월 22일 / 5,800엔
8	루나 2 이터널 블루 [▼]	SS / RPG / 각천서점 / 98년 7월 23일 / 6,800엔
9	She'sn [❋]	SS / 연애시뮬 / 키드 / 98년 11월 19일 / 6,800엔
10	노엘 3 [❋]	SS / 액션 어드벤처 / 파이오니아LDC / 12월 10일 / 6,900엔

플레이 스테이션 Top 10

순위	타이틀	정보
1	R4-릿지레이서 타입 4- [▶]	PS / 레이싱 / 남코 / 98년 12월 3일 / 5,800엔
2	슈퍼로봇 대전 F [▲]	PS / 시뮬레이션 RPG / 반프레스토 / 98년 12월 10일 / 6,800엔
3	환상수호전 2 [❋]	PS / RPG / 코나미 / 98년 12월 17일 / 5,800엔
4	메탈기어 솔리드 [▶]	PS / 액션 어드벤처 / 코나미 / 98년 9월 3일 / 6,800엔
5	테일즈 오브 판타지아 [❋]	PS / RPG / 남코 / 98년 12월 23일 / 5,800엔
6	비트 매니아 [▼]	PS / ETC / 코나미 / 98년 10월 1일 / 5,800엔
7	포포로그 [❋]	PS / RPG / SCEI / 98년 10월 26일 / 5,800엔
8	신세대 로봇전기-브레이브 사가- [❋]	PS / RPG / 타카라 / 12월 16일 / 6,800엔
9	블레이더 3 [▲]	PS / 액션 어드벤처 / 아이도스 / 98년 11월 23일 / 50달러
10	사우전드 암즈 [❋]	PS / RPG / 아틀라스 / 98년 12월 17일 / 6,800엔

FREE RANKING

포켓 스테이션 소프트 인기 베스트 5

PS의 메모리카드의 역할에 더해 재미있는 미니게임기로서의 역할, PS 본체와의 데이터 교류 가능 등의 이유로 상당한 기대를 모으면서 1월 23일 전격 발매된 포켓 스테이션, 「파이널 판타지 8」에서 「루나틱 돈」까지 다양한 소프트를 준비하고 있는 이 작은 게임기의 소프트들의 랭킹을 조사해 보았다. 과연 어떤 게임이 재미가 있을 것인가?

1 파이널 판타지 VIII
스퀘어 / 99년 2월 11일 / 7,800엔
다음 달에 발매될 초 대작 「FF VIII」도 포켓 스테이션에 대응된다. 포켓 스테이션 상에서 초코보를 육성할 수 있다.

2 R4-릿지레이서 타입 4-
남코 / 발매중 / 5,800엔
남코에서 가장 홍보에 열을 올리고 있는 게임 R4. 많은 진화를 거듭해 온 이 게임은 포켓 스테이션만 있으면 항상 학교에서건 어디서건 그랑프리 모드에서 획득한 차종의 데이터를 친구들과 교환할 수 있다.

3 스트리트 파이터 제로 3
캡콤 / 발매중 / 5,800엔
발매되자마자 엄청난 인기를 누리고 있는 스트리트 파이터 제로 3도 포켓 스테이션에 대응된다. 캐릭터를 포켓 스테이션으로 옮겨 키우거나 친구들과 대전을 하거나 하는 것도 가능하다. 강하게 키워진 캐릭터를 플레이 스테이션 본체에서 사용할 수도 있다.

4 포켓 무무
SCEI / 99년 2월 예정 / 4,800엔
포켓 스테이션의 게임 스코어를 많이 모아 플레이 스테이션 게임의 무무상점에서 쇼핑을 할 수 있다. 포켓 게임과 재미있는 아이템이 100종류 이상으로 플레이하면 할수록 할 수 있는 게임이 늘어난다.

5 크래시 밴디쿳 3
SCEI / 발매중 / 4,800엔
PS용 소프트 안의 어디라도 크래시 군과 언제라도 만날 수 있는 포켓 스테이션 대응 게임이다. 춤과 퍼즐 등의 다양한 미니게임이 준비되어 있으며 크래시의 일상생활을 지켜보며 사진도 찍을 수 있다.

닌텐도/ 게임보이 Top 10

1. 젤다의 전설-시간의 오카리나-[▶]
   N64 / RPG / 닌텐도 / 98년 11월 21일 / 6,800엔
2. 마리오 카트 64 [※]
   N64 / 레이싱 / 닌텐도 / 96년 12월 24일 / 9,800엔
3. 슈퍼마리오 64 [※]
   N64 / 액션 어드벤처 / 닌텐도 / 96년 6월 23일 / 9,800엔
4. 드래곤 퀘스트 몬스터즈 [※]
   GB / RPG / 에닉스 / 98년 9월 30일 / 4,900엔
5. 실황 축구 프랑스 월드컵 98 [※]
   N64 / 스포츠 / 코나미 / 98년 6월 4일 / 7,800엔
6. 벤조와 카즈이의 대모험 [▼]
   N64 / 액션 / 레어 / 98년 12월 6일 / 6,800엔
7. 피카츄 겐키데츄 [▼]
   N64 / ETC / 닌텐도 / 98년 12월 12일 / 9,800엔
8. 실황 파워풀 프로야구 5 [※]
   N64 / 스포츠 / 코나미 / 98년 3월 26일 / 6,800엔
9. 포켓몬 스타디움 [▼]
   N64 / 육성배틀 / 닌텐도 / 98년 8월 1일 / 6,800엔
10. 요시 스토리 [※]
    N64 / 액션 / 닌텐도 / 97년 12월 21일 / 6,800엔

아케이드 Top 10

1. 킹 오브 파이터즈 '98[▶]
   ARC / 격투액션 / SNK / 발매중
2. 철권 3[▶]
   ARC / 격투액션 / 남코 / 발매중
3. 소울 칼리버[▶]
   ARC / 격투액션 / 남코 / 발매중
4. 버추어 파이터 3tb[▲]
   ARC / 격투액션 / 남코 / 발매중
5. 메탈 슬러그 2[▼]
   ARC / 액션 / SNK / 발매중
6. 건버드 2 [※]
   ARC / 슈팅 / 사이코 / 발매중
7. 스트라이커즈 1945 Ⅱ [▼]
   ARC / 슈팅 / 사이코 / 발매중
8. 타임 크라이시스 2 [※]
   ARC / 건슈팅 / 세가 / 발매중
9. 비트 매니아 [※]
   ARC / ETC / 코나미 / 발매중
10. 파이팅 레이어 [※]
    ARC / 격투액션 / 아리카 / 발매중

기대 소프트 Top 10

1. 파이널 판타지 8 [▶]
   PS / RPG / 스퀘어 / 99년 2월 11일 / 7,800엔
2. 던전스 앤 드래곤즈 컬렉션 [▲]
   PS / 액션 / 캡콤 / 미정 / 미정
3. 철권 4 [▲]
   사진은 철권3
   ARC / 격투액션 / 남코 / 99년 예정 / 미발매
4. 바이오해저드 -코드 : 베로니카- [▲]
   PS / 액션 어드벤처 / 캡콤 / 미정 / 미정
5. 슈퍼마리오 RPG 2 [※]
   N64 / 액션 어드벤처 / 닌텐도 / 미정
6. 신세기 에반게리온 [※]
   N64 / 액션 / 가이낙스 / 99년 봄 예정 / 미정
7. 드래곤 퀘스트 7 [▼]
   PS / RPG / 에닉스 / 99년 여름 예정 / 미정
8. 악마성 드라큘라 묵시록 [※]
   N64 / 액션 / 코나미 / 99년 봄 / 미정
9. 센무 [※]
   DC / RPG / 세가 / 99년 봄 / 미정
10. 오우거 배틀 3 [※]
    N64 / 시뮬레이션 RPG / 퀘스트 / 99년 봄 / 미정

애독자 텔레파시

지난 달 기사 중 세기말 특별기획 1999년 그대 종말을 믿는가?라는 기사는 만족도와 불만족도에서 모두 1위를 차지했다. 또한 새로 신설된 '나침반'에 대한 호응도 반반을 차지했다. 그만큼 독자마다 원하는 것이 다르다는 것을 잘 나타내고 있다. 그리고 공략 부분에서 파워는 독자 여러분이 원하는 지난 타이틀(초코보 2)에 대해서도 공략을 했으며, 타 기종으로 이식된 대작 타이틀에 대해서도 공략을 할 방침이다.

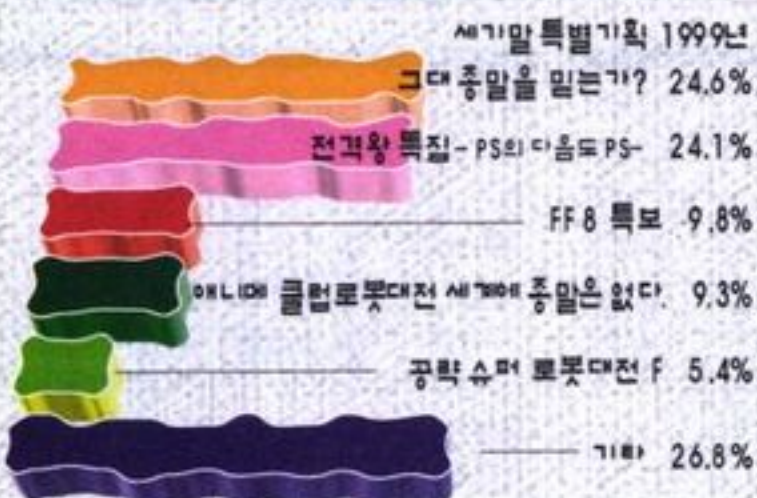
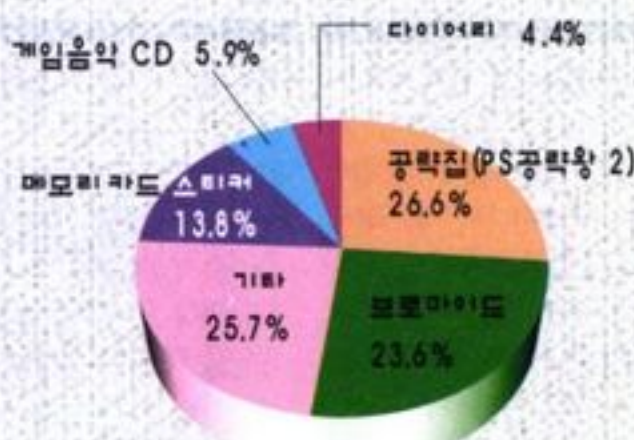
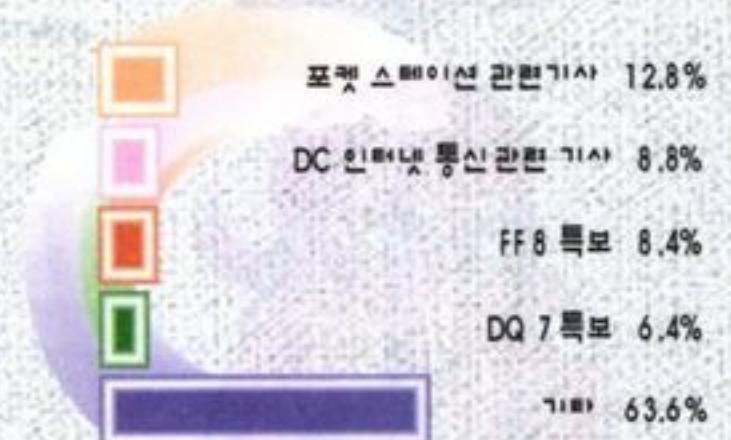
가장 재미있었던 기사는?

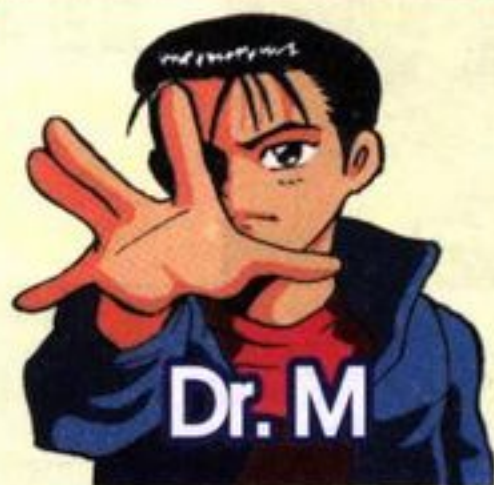
세기말 특별기획 1999년 그대 종말을 믿는가? 24.6%
전격왕 특집-PS의 다음도 PS- 24.1%
FF8 특보 9.8%
에니메 클럽로봇대전 세계에 종말은 없다 9.3%
공략 슈퍼 로봇대전 F 5.4%
기타 26.8%

이번호 희망 부록은?

다이어리 4.4%
게임음악 CD 5.9%
메모리카드 스티커 13.8%
공략집(PS공략왕 2) 26.6%
기타 25.7%
브로마이드 23.6%

이번호에 다루길 바라는 기사는?

포켓 스테이션 관련기사 12.8%
DC 인터넷 통신 관련 기사 8.8%
FF8 특보 8.4%
DQ 7 특보 6.4%
기타 63.6%

현명한 게이머의 방향을 제시하는 파워 나침반

오른쪽에 있는 등장인물의 설명에서 자신의 성향과 비슷한 인물을 찾아내어, 그 리뷰어가 '(주)'한 게임을 구입해서 즐기면 70~100%의 확률로 긍정적인 만족을 얻을 수 있을 것이다. 그리고 '(보)'란 추천도 비추천도 아닌 어정정한 상태로 40~60%의 만족을, '(비)'은 0~30%의 만족을 얻을 수 있다는 것이다. 최소의 비용으로 최대한의 만족을 얻을 수 있도록 '나침반'은 계속해서 게이머 여러분을 도울 것이다.

리뷰어 \ 게임	A. 초코보의 이상한 던전 2 스퀘어 / RPG / 12월 23일	B. I · Q Final SCEI / 퍼즐 / 12월 23일	3C. 스트리트 파이터 제로 3 캡콤 / 대전격투 / 12월 23일
Dr. M	(주) 이것이야말로 진정한 데이터형 게임이고 오랫동안 느긋하게 즐길 수 있는 게임이다. 던전에서 공짜로 아이템을 주워가면서 발톱과 안장을 단련하고, 간들간들한 체력을 포션으로 유지할 때 극도의 긴장감이 다가온다. 던전의 탐험을 마치고 나오는 동영상은 최상급의 품질로, 특히 초코보가 눈물을 흘릴 때에는 나도 같이 눈물을 흘려주었다. 오랜만에 스퀘어에서 좋은 작품을 만든 것 같다.	(주) 거대한 벽돌에 깔려 죽음으로써 인간의 한계를 느끼게 하는 인간 학대 게임으로 쉽게 몰입할 수 없는 게임이다. 그러나 이런 긴장감 속에서 살아 남을 수 있다는 확신이 들면 다른 게임은 눈에 들어오지 않는다. 전에 나온 I · Q의 후속작으로 오래된 작품이긴 하지만 대전이 가능하다는 사실에 높은 점수를 주고 싶다.	(주) 기쁘다. 스파 제로 3는 아케이드용으로 충분히 즐기고 있기 때문에 플스로 나온 것이 너무나 좋다. 스파 제로 3의 최대 특징인 ISM(이즘)을 익히기까지 시간이 걸리겠지만, ISM마다 차이가 크기 때문에 같은 캐릭터라도 다른 캐릭터를 움직이는 느낌이 든다. 한마디로 20명×3 만큼의 캐릭터를 선택할 수 있다는 말이다. 결코 KOF98에 뒤지지 않는다. 옛날 스파2를 즐겼던 게이머라면 반드시 선택해야할 스파 시리즈이다.
천년 펭귄	(주) 전작 보다 더 쉬워진 것 같다. 이상한 던전 특유의 위기감을 찾아볼 수가 없다. 하지만 이런 느낌은 춘 소프트의 정통 시리즈를 고집하는 매니아의 불평일 뿐. 그래픽이나 스토리로 볼 때 거부할 이유가 없는 작품이다. 귀여운 초코보의 레벨 업 모습을 보면 정말이지 미쳐버릴 것만 같다.	(보) 독특한 방식의 퍼즐 게임으로 호평을 받았던 I · Q의 후속작. 이번에는 파이널이란 메뉴가 추가되어 있는데 별다른 차이점을 느끼진 못 하겠다. 역시 전작과 마찬가지로 암기형 퍼즐이라는 점은 변함없다. I · Q가 측정되어지지만 결국 누가 많이 외우나에 달려있을 뿐. 몇 번 플레이하고 나면 신선함이 떨어진다. 한 번쯤 친구들의 I · Q나 측정해 보면 끝?	(주) 대다수의 PS격투게임이 그러하듯이 로딩과 프레임 삭제가 눈에 띈다. 그래도 이 정도면 할만하다라는 느낌을 준다. 로딩은 캐릭터별 일러스트로 신경써서 처리했고 프레임 삭제는 크게 눈에 띄지는 않는다. 그래도 역시 부드러운 움직임은 아니다. 예초부터 6버튼 게임이므로 패드로는 조작감을 기대하지 않는 것이 좋다. 아케이드판이 국내에 많이 퍼지지 않은 것이 한이 되는 유저는 구입해 보시길.
미디스트	(주) 제한된 틀 안에서 최대한을 얻어내는 게임. 이 게임은 한마디로 이렇게 표현될 수 있다. 던전이라는 제한된 공간, 그리고 제한된 모든 요소들을 깊은 궁리로 헤쳐나간다는 점에서 그렇고, 자칫 단순해지기 쉬운 캐릭터의 액션이나 표정연출을 다양하게 만들어 냈다는 점에서 그렇다. 역시 캐릭터가 2D이기 때문이 아닐까?	(보) 사람들이 이 게임에 집착하는 이유는? 광고 문구처럼 중독성이 강한 게임이어서? 절대 아니다. 그것은 게임 오버시 출력되는 IQ(Intelligent Qube) 수치가 터무니없이 낮은데 대한 충격 때문에, 수치가 실제 IQ와 상관이 없음에도 불구하고 실제와 비슷해질 때까지 도전하기 때문이다. 남들이 이 게임을 즐기며 자괴감에 빠진 모습을 감상하는 것이 훨씬 즐겁다	(보) 국내에서는 그다지 주목을 받지 못하는 스파 시리즈이지만, 일본 현지에서의 지명도는 예상 밖으로 높다. 그러나 본인은 한국인. 게다가 스파는 누가 나오건, 뭐가 추가되었건 스파라는 생각이 지배적이다. 하지만 포켓 스테이션을 지원하기 때문에 거대한 고민을 불러일으키게 된다. 아아…. 일단은 포 · 스를 손에 넣고서 생각하자
사나이 올프	(주) 이상한 던전 시리즈를 접해보지 못한 게이머라면 사진만 보고 액션RPG 게임이라고 생각할 수도 있으나 절대 그렇지 않다. 즐겨본 게이머라면 알겠지만 '이상한 던전 류' 라는 장르를 따로 구분해주고 싶을 정도로 몸서리쳐지게 독특하다. 액션게임이 아님에도 불구하고 극한의 상황에서 느낄 수 있는 긴장감은 그것 이상이다.	(비) 테트리스나 퍼즐버블처럼 순간의 액션에서 비롯되는 희열을 느끼기는 힘들다. 물론 수많은 시행착오를 거듭하며 클리어했을 때의 성취감은 상당한 것이지만 그것을 느낄 때까지 이 게임에 매달릴 사람이 얼마나 될지는 의문이다. 어지간한 퍼즐 매니아가 아니라면 구입을 자제하는 것이 좋을 듯하다.	(비) 스파는 또 나왔고 우리는 미쳐간다. 게임성이 버파를 능가한다 하더라도, 나를 제외한 전 인류가 스파를 한다하더라도, '스파' 라는 제목이 붙었다는 이유만으로 필자는 스파를 거부할 것이다. 아직도 파동권과 승룡권을 보며 구토증세를 일으키지 않는 게이머가 있다면 그에게 제로3는 상당한 대작이다. 2D 대전으로는 극에 달했다는 평을 내리고 싶을 정도의 게임성을 보여주므로.

Dr. M

게임 안의 모든 요소가 데이터화되어 있는 것을 선호하기 때문에 전략 시뮬레이션과 S · RPG에 강하다. 그렇다고 해서 순간적인 판단을 요하는 액션류에 약한 것도 아니다. 대전 격투 게임에서도 그는 상당한 실력을 갖추고 있다.

천년 펭귄

플레이어가 시간과 노력을 들이면 그 성과가 확실히 나타나는 게임을 좋아한다. 그러나 문제는 자신이 그 만큼의 시간과 노력을 들이지 않는다는 점. 그래서 주로 즐기는 게임은 쉽게 진행되며 그만큼 길이 있는 스토리를 즐길 수 있는 게임을 선호한다.

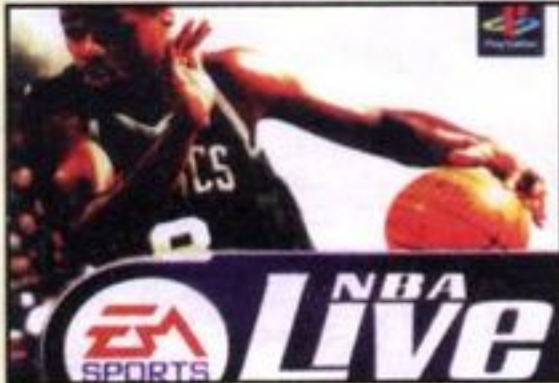
싸나이 울프

대전 게임 매니아. 성격이 느긋하지 못해서 오랫동안 붙잡고 있어야 하는 RPG나 시뮬레이션을 즐기는 편은 아니다. 하지만 액션이나 슈팅 게임에 강한 면을 보여주는 순발력 발군의 사나이. 필명에서 알 수 있듯 버파매니아이자 수준급 팀배틀러이다.

미디스트

게임은 당연히 2D가 최고다! 라고 생각하는 미디스트. 게임 캐릭터는 정사각형 안에 쏙 들어갈 수 있어야 하고, 그림자는 도트로 표현되어야 하는 것이 게임의 세계라고 믿고 있다. 리메이크 작품이나 향수 어린 작품에 몸서리를 친다.

D. NBA Live '99

EA 스포츠 / 스포츠 / 12월 23일

본인이 PC로 나온 NBA Live '99를 해 보지 않았다면 좋은 점수를 주었을 것이다. 물론 하드웨어의 차이점이 있긴 하지만 PC보다 후진 그래픽, 엉성한 동작, 알아보기 힘든 동료 커맨드… 자신이 농구를 좋아해서 해보고 싶은 사람은 PC용은 절대 보지 말고 해 볼 것. 그리고 가장 큰 단점이라면 골대가 너무 낮아서 덩크 슛을 할 때 골대가 허리에 온다는 점이다. 스포츠 게임의 3박자인 조작감, 스피드, 재미에서 너무 떨어진다.

한 마디로 말해서 NBA의 팬이 아닌 이상은 플레이해 볼 필요가 없다. 바스켓 플레이 자체가 떨어지는 것은 아니다. 간편한 조작감과 꽉 줄만한 그래픽이 돋보이지만 문제는 지루하다는 것. 97/98 시즌의 실제 NBA 선수들의 데이터가 완벽하게 수록되어 있고 오프닝 동영상이 화려하다는 것을 빼놓고는 장시간 플레이할 마음이 나질 않는 게임이다. 인터페이스의 난잡함도 한몫 거든다. 다시 한번 말하지만 NBA의 팬만 구입하길 바란다.

EA의 멀티플랫폼 작전이 만들어 낸 또 하나의 졸작. PC용에 비해 기본 컨트롤러가 있기 때문에 방향조작이 수월하다는 것만이 장점이라면 장점이다. 게임처럼 백보드에 한번 튀긴 뒤 내리 꽂는 덩크를 구사한다면 역사에 길이 남을 슬램덩커가 될 것이다. NBA 98을 장기간 플레이하게 했던 팀별 하프 타임쇼가 없어진 것도 감점요인이다. 아무리 생각해도 EA의 NBA는 액션보다는 게임 기록 보기가 주인 듯.

장인의 손에서 나온 작품이 모두 명작은 아니듯 EA스포츠에서 만든 스포츠 게임이라고 해서 모두 A급은 아니다. 딱히 해줄 말은 없다. 실제 NBA플레이어의 데이터 완벽 수록이라는 점만 제외하면, 바람처럼 등장했다 이슬처럼 사라지는 B급 제작사의 B급 농구게임과 비슷한 수준이라고 보면 될 것이다.

E. Deep Freeze

서미 / 액션 어드벤처 / 1월 14일

오프닝과 그 외 그래픽만 볼 만하다. 나머지 것들은 사미를 2급 메이커로 단정지을 만한 수준이다. 캐릭터와 지도가 함께 움직이니 방향 감각은 거의 찾기 힘들고, 옆에 적이 있어도 몸통을 한참 돌려서 총구를 적의 코앞에 갖다 놓아야 한다. 시스템 면에서 시간을 들여 다듬었다면 괜찮은 게임이 되었을 것이라는 생각을 해본다.

DEEP FEAR + 바이오 해저드. 하지만 두 작품의 단점만을 섞어 놓은 듯하다. 액션에 중점을 두고 있지만 메탈기어만큼의 깊이는 없는 반면 난이도는 의외로 높다. 건 액션이니 만큼 이런 조작류의 게임보다는 액션이 많이 추가되지만 익숙해지기 전까지는 고전을 면치 못할 것이다. 또한 화면 아래의 맵이 오히려 혼란을 가중시켜준다는 것도 빼놓을 수 없는 단점. 사미에서 이 정도까지 만든 것이 놀라울 뿐이다.

메탈기어의 제작진의 오랜 친구, 바이오 해저드의 매니아. 그리고 비 일류급 프로그래머가 만나서 게임을 만들면 이 게임과 상당히 비슷한 게임이 될 듯하다. 특히 CD 돌듯 돌아가는 맵 화면은 이 게임에 봉인을 하고 싶은 충동을 불러일으킨다. 영어회화 실력과 일본어 독해실력, 그리고 인내심을 키우고자 하는 이들을 위한 사미의 특별 서비스 게임.

배후에서 기습한 적에게 총구를 돌리고 있을 동안 우리나라는 벌써 IMF를 졸업했을 지도 모른다. 바이오 해저드 식의 조작시스템은 당신을 액션게임의 달인으로 만들어 줄지도 모른다. 쉴 새 없이 돌아가는 미니맵에서 당신은 윤회의 도를 깨우칠 수 있을지도 모른다. 이 게임이 얼마나 팔릴지는 아무도 모른다.

F. 에리의 아뜨리에

거스트 / RPG / 12월 17일

이번 달에 리뷰하는 데이터형 게임 제 2탄. 아기자기함을 좋아하는 여성이나 섬세한 남성 게이머라면 몇 년을 두고 즐길 수 있는 게임이다. 그리고 게임을 하다가 나오는 폐기물 처리에 골치가 아프다(음악도 이상하게 바뀐다). 한참 생각해서 무엇을 만들어야 할지, 또 어디로 가서 재료를 찾아야 할 지 고민을 해가면서 풀어 나가야 하는 지식 산업형 게임이라고 할 수 있다.

아기자기한 조합과 귀여운 캐릭터들이 매력 만점이었던 전작과 달라진 점이 거의 없다. 아이템의 수가 많아져서 레벨 노가다가 더 많이 필요해 진 것을 제외한다면 전작과 똑같다고 봐도 상관없다. 그러나 자칫하면 많아진 아이템과 조합 수 때문에 실험에만 치중해 여러 가지 이벤트를 놓칠 수 있다.

캐릭터성이 비교적 높은 게임임에도 불구하고 캐릭터성보다는 게임성에 치중하는 보기 드문 작품. 세밀한 부분에서 파워업된 게임의 이모저모가 마음에 든다. 이 게임은 캐릭터성은 있되 그것만이 전부가 아니라는 점만은 기억하자. 에리를 꼬셔서 ○△☆×? 꿈도 꾸지 말지어다. 상당한 인내와 끈기가 있어야 끝을 볼 수 있다는 점에서도 높은 평가를 주고싶다.

G. 봉신영역 엘츠바유

유크스 / 대전격투 / 1월 14일

마치 사이킥 포스의 발전형 같은 느낌이 들었다. 검과 같은 직접 공격 후에 멀리서 마법을 거는 방식으로 기술의 형태가 너무 단조롭기 때문에 쉽게 게임을 식상하게 만든다. 그러나 버튼과 레버의 조합으로 이 정도의 기술을 사용할 수 있는 것은 높이 평가할 만하다. 대전 게임이 어려워 멀리 했던 게이머에게는 입문편으로 좋을 것이다.

깔끔한 애니메이션 오프닝과 보컬. 마치 TV 애니메이션이나 특촬물 시리즈을 보는 듯한 스토리 진행. 역시 그런 프로그램들에서 자주 사용되는 카메라 앵글로 연출되는 화려한 필살기들. 사이킥 포스처럼 슈팅 게임이 되지 않게 밸런스도 잘 맞아 떨어지고 있다. 다만 전 캐릭터 공통 커맨드라는 점과 모든 기술의 속성이 비슷하다는 점이 외모로는 개성적인 캐릭터의 특성을 죽이고 있다.

웃었다. 생각할 필요가 없다. 그냥 버튼을 누르자. 중간중간에 나오는 예고편, 그리고 데미지를 입을 때마다 캐릭터들이 중얼거리는 짧은 대사들이 때때로 본격 3D 건 슈팅 게임 데스 크림존을 연상케 한다. 케이스에 무책임하게 쓰여진 광고문구는 플레이 후에도 잔잔한 웃음을 준다. '실시간으로 머리카락 한 올의 움직임까지 재현!' 아하하~! 제발~!!

공고

여러분이 직접 써 주시는 나침반의 의견을 모집하고 있습니다. 보내 주실 내용은 자신의 게임 성향(나침반 오른쪽 상단에 있는 리뷰어의 성향 참고)을 3~4문장 정도 적어 주시고, 최근 2달 이내에 발매된 게임에 대한 평가(추천, 보류, 비추천)를 해주시면 됩니다. 그리고 왜 그러한 평가가 나오게 되었는지에 대한 글도 반드시 써주시고, 다수의 게임에 대해서 의견을 보내주셔도 됩니다. 보내 주실 때에는 **'파워 나침반'** 담당자 앞으로 보내 주시기 바라며 **마감일은 매달 15일** 입니다. 여러분의 의견도 다른 게이머에게 현명한 선택의 기회를 줍니다.

흥미기획

必需品

자고로 화려한 스포트라이트를 받으며 무수한 게이머들의 사랑을 받은 이른바 대작이라 불리는 소프트들이 있었다. 밀리언셀러를 기록하며 영원한 명작으로 남는 소프트들. 그러나 이러한 명작들의 뒤안길에는 반대로 최악의 게임이라 불리며, 제작된 것 자체가 버그라고 취급받는, 사생아와도 같은 게임들도 있으니 천하만민이 이것을 쿠소게라 불렀다더라.

글 : 이지수

또 다른 걸작들의 세계

쿠소게, 그 암흑의 영역

쿠소게(くそげー)란?

쿠소게란 일본어로 '쿠소(くそ)+게임(ゲーム)'의 합성어이다. 쿠소란 일본의 욕으로 "제기랄"정도의 뜻을 가진 말로서 해석하면 "젠장 소리 나오는 게임"정도가 되겠다. 즉 엄청나게 재미없는 게임을 가리키는 말이다. 국내에서는 이런 게임들이 엄청난 혹평을 받고 사라지게 되는 것이 보통이다. 그러나 일본에서는 약간 사정이 달라서 일부 매니아들이 일부러 이런 쿠소게를 즐기며 그런 게임을 욕하는 것을 즐긴다. 이런 사람들을 "쿠소게 매니아"라고 부르는데 상당히 층이 두터워서 일부 유명한 쿠소게는 품귀 현상이 일어나 가격이 정가의 2배이상일 정도이다. 이 글에서는 그런 쿠소게들 중에서도 매니아들의 폭발적인 인기(약간 다른 뜻이지만)를 얻고있는 쿠소게들에 대해서 다루어 보려 한다. 단, 국내 실정에 맞게 쿠소게란 명칭은 '구린겜'으로 바꾸어 부르기로 하겠다.

전설적인 구린겜들

수많은(…어디가) 구린겜 매니어들에게 절대적인 지지를 얻었던 게임들 중 유명한 것들은 세가 새턴의 4대천왕들(격투천왕 「FIST」, 어드벤처 천왕 「대모험」, 건 슈팅천왕 「데스크림존」, 슈팅천왕 「스타파이터 3000」)과 메가드라이브 시절에 절대 마왕으로 불리었던 「소드 오브 소단」, 그리고 플레이 스테이션용 격투게임 「수라의 문」과 「마스터 파이터즈」(PS의 천왕이라 불리운다. 지금은 강력한 라이벌「파이팅 아이즈」가 등장), 슈퍼 패미콤의「레나스-화성의 기억」, 「저스티스 리그」, 「퍼스트 사무라이」, 패밀리 시절에는 「엑시드 엑시스」(캡콤 제네레이션 3집의 바로 그 게임의 패밀리 이식판), 「트랜스포머」, 그리고 국내에서도 상영이 되어 화제를 불러일으켰던 영화 '하나비'의 감독 "키타노 타케시"(원래는 코미디언이었다)가 게임의 프로듀서를 맡아 화제를 일으켰지만 쫄딱 망해먹었던 「비트 타케시의 도전장」이라는 게임 등이 있었다.

필자가 발매일을 기다리며 샀던 저스티스 리그. 필자는 프레쉬 맨의 팬!

PS판 「수라의 문」. 명작이었던 MD판에 비하면 그야말로…

FC시절의 3대 구린겜이라 불리우는 「트랜스포머」. 잘 보면 제작사는 타카라

SFC 최악의 액션 게임이라 일컬어지던 퍼스트 사무라이

특히 매니아들 사이에서 주로 화제가 되는 게임은 세가 새턴의 4대 천왕들과 메가드라이브의 「소드 오브 소단」이다. 「소드 오브 소단」의 경우는 국내에서도 어떤 연유로 인해 꽤 유명한 작품이고 4대천왕들의 경우에도 국내의 일부 매니아 사이에서는 상당히 유명한 작품이다.

구린겜들의 공통점이라고 하면 역시 엄청난 그래픽(정말 어떤 의미로선 엄청나다), 난해한 스토리(정말 난해하다…어떤 게임은 에×게리온에 비교가 될 정도로 심오한 스토리를 가진 것도 있다), 음악은, 이상하게도 구린겜들 중에서는 의외로 음악 쪽에선 높은 평가를 받는 게임들이 많다. 하지만 정말 음악마저 안 좋은 그런 끔찍한 게임도 있다. 구린겜들의 특징 중의 특징이라고 한다면 "만들려고 아무리 노력해도 만들 수 없는" 그런 게임이라는 것이다. 일부러 못 만들려고 해도 그렇게는 안 된다. 말 그대로 평범한 게임 제작사에서는 결코 못 만들어낸다는 소리가 된다.

이런 구린겜들 중에서도 유난히도 새턴의 구린겜을 좋아하는 매니아들이 상당히 많은데 그 원인은 일본의 게임 잡지 "새턴매거진"(현 드림캐스트매거진)에서 행해지는 "독자 레이스"라는 코너 때문이다.

독자레이스 코너의 하위권 순위표

이 코너에서는 독자들에게 게임의 리뷰와 점수를 적은 엽서를 받

아 그 엽서를 집계해서 10점 만점을 기준으로 각 게임의 순위를 매긴다. 좋은 게임들은 평균 8~9점대를 기록하며 유저들의 찬사를 받고 갖가지 칭찬들을 받지만 그렇지 못한 게임들은 5~7점 대에서 머무르며 그저 그런 게임이라는 평가밖에 받지 못한다. 그러나 구린겜은 조금 이야기가 달라서 1~3점대라는 기록적인(?) 점수를 받으며 유저들에게 "다른 의미로서의"찬사를 받게 된다(여담이지만 일본에서는 「데스크림존」과 「소드 오브 소단」 이라는 게임이 "데스님", "소단님" 등의 칭호를 듣고있다. 그만큼 강력한 게임이라는 뜻). 이때 독자레이스의 최하위를 기록한 영광스러운 게임에게 붙여지는 찬사는 "제왕"! 바로 이 제왕자리에 갖가지 게임들이 등극하고 사라져갔던 것이다(이 제왕급 게임들은 국내에선 보기 힘들다. 복사CD를 취급하는 곳에 가보아도 이런 게임은 전혀 볼 수가 없다. 당연한 소리지만 정품은 더더욱 구하기 힘들다). 96년 중순을 기점으로 97년 말까지의 2년 가까이 되는 기간을 흔히들 '제왕쟁탈전'이라고 부르는데 왜 이런 이야기가 오고 가는가하면 바로 이 시점이 기념할 만한 4대천왕들이 발매되면서 4대천왕들과 그 주변의 강력한 라이벌들(?)이 제왕에 자리를 향해 달려갔던 시기이기 때문이다.

2점대라는 경악할 만한 점수로 제왕의 자리를 지키고있던 「대모험-세인트 엘모스의 기적」. 이 게임은 코에이의 「대항해시대 2」의 시스템을 그대로 베낀 모험 어드벤쳐 게임이다.

「대모험-세인트 엘모스의 기적」표지사진

하지만 강력한(?) 그래픽과 말도 안 되는 시스템으로 여러 유저들의 지지를 얻어 당당히 제왕자리에 등극했었다. 이 게임의 특기할 만한 점이라고 하면 일본에서 미국까지 가는데 걸리는 시간보다 중국까지 가는데 시간이 더 걸린다는 말도 안 되는 거리개념과 도대체 왜 모험을 떠나는지 알 수 없는 게임 스토리에 있다. 이토록 엄청난 위력으로 거의 몇 개월씩이나 제왕의 자리를 지키고있던 「대모험」을 거꾸러트린 것이 바로 현 구린겜 매니아들의 바이블이라고도 일컬어지는 「데스크림존」! 후에 자세히 언급하겠지만 새턴매거진 독자 레이스사상 최초의 1점대 점수를 기록함으로서 명실상부한 차세대 제왕으로서의 자리를 굳히고 있었다. 이후 「데스크림존」은 98년까지도 제왕에 이름의 걸맞은 기록들을 남기고 구린겜 매니아들의 열렬한 지지를 받으며 현재까지도 수많은 인터넷 홈페이지, 게임잡지 등에서 자주 언급되면서 명실상부한 구린겜의 명작(어감이 이상하군)으로 추앙 받고 있다. 놀랍게도 최근 독자 레이스에서는 「스타파이터 3000」이 「데스크림존」을 쓰러뜨린데 이어, 「더 스타볼링 VOL. 2」라는 게임과「크로스 더 배틀액션」(국내엔 "파워클럽"이라는 제목으로 원작만화가 출시되어있다)이 「데스크림존」을 거꾸러트렸다는 경악할 만한 일이 벌어져 전세계 수천 구린겜 매니아들을 흥분시키고 있다.

「데스크림존」표지사진

이 때의 제왕쟁탈전이야기에서 빼놓을 수 없는 게임은 바로 이미지니어의「FIST」(필자의 개인적인 견해지만 이미지니어와 반씨일족 그리고 고단샤 엔터테인먼트의 게임은 함부로 구입하지 않는 것이 좋다. 특히 이미지니어의 경우는 자사가 제작한 게임의 80%이상이 구린겜 취급을 받는 무시무시한 회사이다. 물론 구린겜 매니아들에게 있어선 열렬한 지지를 받고있는 회사이지만…아무튼 저 3개 회사의 게임은 가급적 잘 생각하고 구입하기를 바란다). 이 「FIST」란 게임은, 역시 SFC시절에 상당히 유명했던 「제복전설 프리티파이터」의 후속작으로서 전편(全編) 풀 폴리곤이라는 점과 초 유명성우들을 기용한 점을 적극 선전한 격투게임이었다.

FIST의 표지사진

발매 직전에는 "본 편이 나오면 「버추어 파이터 2」이상의 퀄리티를 보여줄 것이다" 라며 미소녀 유저층과 격투 게임팬들을 동시에 공략하는 선전이 눈에 띄었었다. 그러나 운명의 날 96년 11월 29일, 발매 다음 날 중고가 무더기로 쏟아져 정가의 5분의 1도 되지 않는 가격으로 판매될 정도로 엄청난 혹평을 받았다. 그 이유는 먼저 가장 큰 장점으로 내세웠던 "유명성우들의 연기" 란 것이… "이얍!", "에잇!", "이겼다!" 정도밖에 나오지 않은 정말 작은 분량이었고(일인당 5마디도 되지 않는다) 특히 "발매되면 「버파 2」이상의 퀄러티를 보여줄 것이다"라고 한 말은 완전히 거짓말이었던 것이다. 게임의 그래픽은 초당 30프레임에 「버파 1」이하"의 저해상도, 저질의 그래픽이었다. 오프닝 동영상도 저질이었고 오프닝 보컬은 정말 최악이었다.

게임자체도 버튼을 한번 누르면 1~2초 후에 기술이 나가는 등 말 그대로 "쓰레기"에 걸맞은 엄청난 게임이었던 것이다(이 게임의 홍보를 맡았던 이미지니어의 홍보사원은 각종 게임지에서 "거짓말쟁이"로 불리는 불명예를 안았다). 그러나 이 피스트도 한때 「데스크림존」을 누르고 제왕의 자리를 차지하는 등 구린겜 매니아들에게 있어서 열렬한 지지를 받고있는 게임이다.

○오프닝 동영상 (노래를 들려주고 싶지만)

SS용의 게임이라 믿어지지 않는 저질의 그래픽을 보여준「FIST」

주제에 미소녀게임이라고 팬×까지 보여준다. 이런 건 보기 싫은데…

이렇게 굉장한 구린겜들이 새턴에 있었으며, 이런 게임들이 열렬한 지지를 받아왔고 지금도 매니아들 사이에서 (다른 의미로서의) 굉장한 인기를 얻고있는 것이다. 이중에서도 "제왕"이라 불리며 수많은 게이머들에게 열렬한 지지와 인기를 얻고있는 「데스크림존」에 대해서 좀더 자세히 알아보도록 하겠다.

제왕중의 제왕 「데스크림존」

「데스크림존」… 전 세계 구린겜 매니어들을 열광시킨 이 게임은 1996년 여름에 발매되었다. 이 게임은 사실 발매 전부터 상당히 주목을 받아왔는데 그도 그럴 것이 이 게임은「버추어 캅」이후 최초의 오리지널 건 슈팅 타이틀이었기 때문이다. 물론 이점을 대대적으로 홍보한 것은 말할 것도 없다.

그리고 1996년 8월9일, 세계의 크림조너(「데스크림존」에 열광하는 사람들을 지칭하는 말)들이 기념하

는「데스크림존」의 발매일이 다가왔다. 그리고 일본의 각 게임지에서는 믿을 수 없을만큼의 게임이라고 하며 이 게임에 대한 평가를 내렸다.

[3/2/4]

(注 : 10점만점)
(새턴매거진 1996년 8, 9호 / Vol 13의 소프트 리뷰)

「벼쳐 건으로도 어려운데요」
「이거 정말로 팔 겁니까?」
「소화불량 걸릴 것 같은 시스템」
(소프트 리뷰시의 평가)

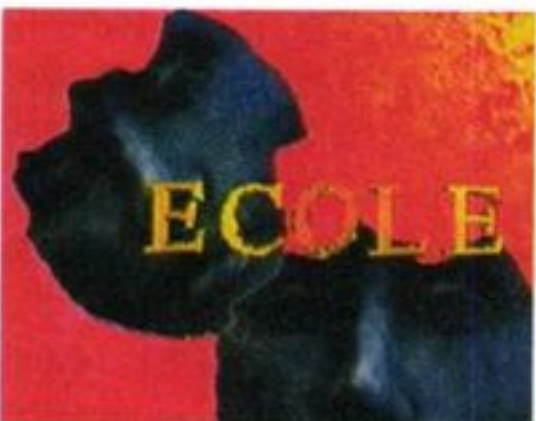
[1.7352-독자레이스 최초 1점대 점수]

(注 : 위 점수는 발매 전 예상 점수, 발매 후의 평점은 1.0909점으로 더 낮았다)

"정말로 팔 생각으로 만들었느냐?"라는 혹평까지 들어가며 발매된 이 게임은 현재는 인터넷 웹상에 갖가지 팬 사이트가 생기는 등 다른 의미로서의 "걸작"으로 추앙받고 있다. 필자도 인터넷의 각종 「데스크림존」 팬 사이트와 여러 게임잡지 등에서 이 게임의 소문을 수없이 들어왔기에 언젠가는 구해서 해야지 라는 마음을 먹고 있었다. 그러던 중 알고 지내던 게임매장에 드디어 매물이 들어왔다는 연락을 받아 결국은 게임을 구입하게 되었다.

PLAY OF 데스크림존

드디어 CD를 구한 필자는 갖가지 기대를 안은 가운데 「데스크림존」 CD를 새턴에 조용히 셋트한 채 얌전히 전원을 넣었다.

그리고 떠오른 제작사 '에콜'의 로고…"띠링 띠링 띠리링"하는 마치 호러영화에서 분위기 띄워주는 역할을 해주는 듯한 음산한 배경음악에 붉은 색의 로고 화면이 떴다. 그 로고는 불꽃을 배경으로 2개의 가면이 떠있는 것. 굉장히 공포스럽다.

마치 '오페라의 유령' 에 나올만한 가면. 왜 이게 로고인거냐!

호러물을 연상케하는 회사로고 화면. 게다가 스타트버튼을 수십 번 눌러도 10여 초 이상이나 지속되는 이 로고화면은 스킵할 수가 없다(이 시점에서 이미 무언가 상당히 기분 나쁜 예감을 받고있었다). 그리고 전율의 로고화면에 이어 게임 본 편의 타이틀화면이 나오기 시작했다.

패밀리소프트를 연상케하는 타이틀로고와 화면. 그리고 SFC수준보다 못한 음악(나중에 알았지만 이 음악은 CD트랙에 수록되어 있는 것이었다. 그래서 더더욱 충격을 받았다). 타이틀 화면에 떠있는 손들이 꿈지럭거리는 광경은 그야말로 "기이" 그 자체였던 것이다. 무어라 이루 말할 수 없는 충격 속에서 잠시 후 인터넷, 게임잡지, 그리고 여러 친구들이 이야기했던 그 소문의 오프닝이 시작되었다. 사실 게임에 있어서 오프닝 자체는 그리 중요한 것이 아니지만 이 「데스크림존」이라는 게임의 이해에 있어서 가장 중요한 것이 오프닝이고, 「데스크림존」이 제왕에 등극함에 있어서 주요 역할을 담당한 것도 이 오프닝이기 때문에 오프닝의 내용을 사진을 통해 그대로 설명해보겠다.

대공개! 데스크림존 오프닝

가장 먼저 금속성질감의 거제 비슷한 생물이 나와서 포효

'쿠오오오오오오오오'

그리고 자막이 뜨며 내레이션. '그것은 10년 전의 일이었다'

여기에서 와이어프레임으로 표현된 주인공 출현.

자막이 나온 후 주인공에 대해설명.

NAME : 越前康介 CODENAME : コンバット越前 SIZE : 181CM 70KG

누가 남자의 키와 몸무게 따위를 알고 싶다고 했냐! 매뉴얼을 보면 주인공 에치젠의 성격에 대해 나와있는데 이게 이상하기 짝이 없다. '정의감/용기 모두 평균이상 호기심 왕성한 한 마리 늑대' ?!~이게 도대체 무슨 소리야~ !(역시 여담이지만 일본에서도 본 매뉴얼을 완벽히 이해하는 사람은 없다. 매뉴얼의 일본어라는 게 괴상하기 짝이 없어서 일본인이 쓴 것인지 의심이 갈 정도의 엉망인 문장이다)

그리고 와이어프레임으로 된 주인공에게 텍스처가 입혀진다. 자세히 보면 주인공의 다리는 짝다리

그리고 회상신. 보통 쓰는 흑백이 아닌 웬 요상한 색깔로 표현된 무비가 흐르기 시작한다.

주인공 에치젠의 터무니없이 높은(게다가 여성스럽기까지 한) 목소리가 울려 퍼진다

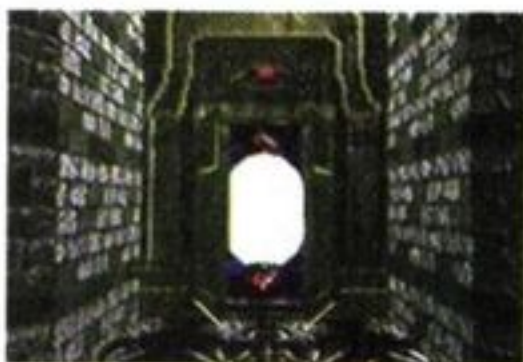
'다니 그럭 살아있니?' '아아 어쨌든 살아있다'(도저히 29살로는 믿을 수 없는 목소리다. 10년전 이었으니 19살…이라고 해도 이건 너무 한다!)

'위에서 온다 조심해!'(라고 하면서 위로 올라가고 있다) '이쪽이다 에치젠!'

세 사람의 눈앞에 갑자기 계단이 나타난다. '뭐지? 이 계단은?'

그리고 여기에서 컬러 화면으로. 그곳에는 녹색의 문이 하나 덜렁…

그리고 이미 전설이 된 대사가 흐른다.

"기왕 이니까 나는 이 빨간 문을 고르겠어!"

열려있는 "빨간 문?"

이때 필자는 이런 생각을 했다. "이 녀석 색맹인가…? 색맹인데 어떻게 의사를?" (주인공의 직업은 의사) 이 대사는 구린겜 매니어들 사이에 있어서 이미 전설이 되어버린 대사다. 이 대사를 패러디 한다던지 혹은 실생활에 직접 이용하는 (필자가 그런 좋은 예) "기왕 이니까 난 이 튀김만두를 고르겠어!" 등으로 이미 중독되어 버린 사람들이 있다.

그리고 문이 열린다 문안에는 총이 한 자루.

화면에는 자막이 뜬다. '이렇게 해서 에치젠은 크림존을 손에 넣었다'

…라고 하는 오프닝이다. 도대체 무슨 내용을 이야기하려 하는 오프닝인지 모르겠다. 뭔가를 엄청나게 함축하고 있는 것인지 아니면 아무 생각 없는 것인지!

어쨌든 말도 많고 탈도 많은 오

프닝이 끝났다. 이해할 수 없는 이 게임 내용. 가히 제왕이라 불림에 손색이 없었다.

이제 본격적으로 게임에 들어가 보기로 했다. 또 다시 등장한 괴상한 타이틀화면. 언제 봐도 기분이 나쁘다. 스타트 버튼을 눌러 게임을 시작했다. 어쨌든 옵션을 선택하면. '스테레오', '모노랄', '종료'.

살다 살다 이런 부실한 옵션 화면은 처음 본다. 정말 엄청나다

사운드 설정밖에 없는 옵션화면. 도대체 왜 만들었는지 조차 모르겠다. 게다가 옵션의 배경화면이 타이틀화면과 똑같다는 건…. 어쨌든 정신을 차려보고 이번엔 버처 건의 조준을 맞추기 위해 조준화면으로 갔다. 늘 하는 대로 '타켓을 센터에 맞춰 방아쇠'(에×게리온의 영향) 어! 잘못 맞았군 다시 한… 뭐야! 이건! 다시 이전 화면으로 돌아갔다.

조준화면…상당히 무섭다

달랑 한번 뿐이라는 거냐!? 버쳐 건의 조준을 맞추는 화면에서 한 번만 쏘면 다시 밖으로

돌아간다(이미 이 시점에서 돈이 아까워지기 시작했다). 다시 이성을 되찾아 게임을 플레이해보았다.

한 캐릭터 당 약 10폴리곤 이하도 안 되어 보이는 평면폴리곤.

캐릭터 프레임 추정 3프레임 이하. 10여 년 전의 게임을 생각나게 하는 캐릭터들의 움직임. 갑자기 지면에서 인간이 솟아 나오고 난데없이 박쥐가 하늘에 떠오른다.

SFC로 만든 스타폭스 보다도 못한 수준의 폴리곤들

난이도도 정말 엄청나다. 초기 라이프는 3이지만 갑자기 4마리 이상 나오는 적들. 원인조차 모른 채 입는 대미지 그럼에도 불구하고 초기 크레디트 수는 1회! 적이 솟아 나오고 '삐빙' 소리가 나서 뒤돌아보면 대미지. 게다가 라이프가 1일 때 2대미지 이상 맞고 컨티뉴하면 그때 라이프는2. 게다가 한 스테이지의 길이도 굉장히 길다. 아군 캐릭터들도 대단하다. 1 스테이지는 흰 옷의 사람이지만 적보다 훨씬 크다. 적어도 "헬프 미" 정도는 외쳐 주었으면 좋겠는데. 이것조차 하지 않아 처음엔 적인 줄 알고 오발.

이것이 아군 캐릭터 잘 보면 적보다 더 무섭게 생겼다?

그리고 2 스테이지에서는 더욱 대단하다. 아군 캐릭터가 '날다람쥐'.

인터넷에서 화제가 되고있는 날다람쥐…말도 한다

웬지 몰라도 날다람쥐를 쏘면 "오-노"라고 외친다(아군이었단 말인가!). 정말 엄청난 게임이다. 5분만 게임을 하면 원색의 그래픽과 어지러운 시점 이동으로 인해 눈이 아파 오기 시작한다(진짜로 아프다).

이게…빙글빙글 돌아가면 눈이 아프다

약 5분 정도 플레이하고 포기. 이 때의 필자 심정은 "이건 게임이 아냐." 그 자체였다. 정말 게임하면서 이렇게 플레이 할 맘 안 나는 게임은 처음이다. 이 게임은 엔딩 볼 생각을 포기하고 처박아 두고있었는데…. 어디선가 입수한 '비기'를 통해 엔딩을 볼 수 있게 되었다. (비기 커맨드는 게임도중 R, Z, 스타트버튼을 동시에 누면 된다. 그러면 다음 스테이지로 넘어가게 된다) 오프닝의 그 생물이 죽는 무비가 흐르고 스탭 롤…

"DEATH CRIMSON STUFF"

응? STUFF? STAFF의 오타인가? 잠깐만 잠깐만. 사전을 스윽스윽… 'STUFF : 졸작. 쓸모 없는 물건 등의 뜻이 있음' 푸하하하하하하하하하! 역시 자신들도 알고 있었구나! 게다가 제작진은 무려 5명…엄청나다(Special Thanks가 4명). 이 게임에서 좋은 점을 찾아내는 건 절대 무리다. 필자의 능력으로는 도저히 불가능하다. 정말 어떤 기획으로 만들면 이렇게 게임이 나오는지 궁금할 정도다.

끝나지 않는 전설 -데스님2 발매결정

사실 이 글을 처음 쓰기 시작했을 때는 발표가 나지 않았었지만 이번에 발표가 났기에

되돌아온 전설-「데스크림존 2」

잠깐 글을 적어두려 한다.

결국 DC2의 발매가 확정되었다. 기종은 DC(DC2가 DC로…).

이녀석이 주인공 아나미 코우. 이런 젊은 녀석이 크림존을 다룰 수 있을 것인가!

이쪽은 히로인인 유리 로젠버그. 공개된 스토리에 따르면 컴뱃 에치젠과 관련이 있는듯하다

사진을 보고 느끼셨겠지만 캐릭터들이 순정만화 풍이다. 결국 「데스크림존 2」는 여성유저까지 노리고 있는 것인가! 게다가 전작과 거의 같은 스텝으로 만들어진다고 한다(5명이서 DC게임을 만들겠다고?) 게다가 스텝들은 "정말로 우리들이 만들고 싶었던 「데스크림존」"을 만들어 보이겠다고 했다. 과연 어느 정도로 나올지 벌써부터 기대가 된다(이미 전세계 수십만 「데스크림존」 팬들은 축제 분위기에 빠져있다(필자도 그 중 한사람이다). DC2에 관심이 있는 분들은(누가 있을까?) 에콜 홈페이지(http://www.ecole.co.jp)로 가보시기 바란다. DC2의 홍보에 적극적인데 홍보 포인트가 역시 "못만들었다는 거"에 중점을 두고있다. 무서운 녀석들.

끝으로

조금이나마 독자들께서 "구린겜"에 관해서 약간이라도 알게 되길 바라는 마음으로 이 글을 쓰게 되었다. 잡지에서 늘 공략을 해주고 떠들썩하게 기사를 다루어 주는 그런 게임들도 좋지만 가끔씩은 이런 게임들도 있어야 게임 하는 재미가 생긴다고 생각한다. 미약한 글이나마 지금까지 읽어주신 독자 분들께 감사드린다.

「데스크림존」이나 다른 구린겜들에 관해 더 자세히 알고 싶으신 분은 인터넷 홈페이지 "Http://galaxy.channeli.net/Nijiro"로 가보시길 바란다. 국내 최초의 구린겜 관련 홈페이지로서 약간 부실하긴 하지만 구린겜에 관한 데이터들이 잘 정리되어있다. 그 외에 의문사항이 있으시다면 Hitel ID : '큐티하니' 아이디로 메일을 주면 성실히 답변해드리도록 하겠다.

인포샵 champ 머그게임 '다크세이버' 특별 이벤트

특명! 'PC파워진'을 찾아라!

특등

주 최: 인포샵 champ
협 찬: (주) 메닉스
언 제: 1999년 1월 20일 - 1999년 2월 19일
어디서: atdt 01410/01411 접속 후, cahmp 입력 ➡ 24번 다크세이버
발 표: 199년 2월 25일 오전 10시, 인포샵 champ 내 24번 다크세이버 공지사항

이벤트 퀴즈 문제

1. atdt 01410/01411 접속 후, cahmp 입력
2. 24번 다크세이버 접속
3. 다크세이버 게임애물이 없는 분: 2번 자료실에서 게임자료를 받은 후 1번 게임으로 접속
   다크세이버 게임애물이 있는 분: 1번 게임으로 접속
4. 게임 접속 후, 지도 맵 속에 숨겨진 'PC 파워진' 1월호부터 12월호까지 찾는다.
5. 찾은 PC파워진을 24번 다크세이버 특별 이벤트 응모 코너를 통해서 응모할 수 있다. (자세한 내용은 24번 다크세이버 공지사항에 있음)

★ 심사기준★

1. 가급적 빠르게 상품을 찾아서 응모하신 분
2. 정확하게 위치를 찾아서 응모하신 분

특등: 플스 7000 (1명) 12개의 PC파워진을 모두 찾은 사람 중 추첨 1인

1등

1등: 56K 팩스모뎀 + 다크세이버 오리지널 티셔츠 (10개 이상 PC파워진을 찾은 사람 중 추첨 1인)

2등

2등: 시스템 다이얼리 혹은 인기 피씨게임 (7개 이상 PC파워진을 찾은 사람 중 추첨 10인)

3등

3등: 다크세이버 오리지널 티셔츠 혹은 도서상품권 혹은 PC파워진 (1개 이상 PC파워진을 찾은 사람 중 추첨 20)

PS X-File

플스 에뮬레이터에 대한 짧은 생각

I am PS Man!

언제부터인가 게임기 하드웨어가 PC용 에뮬레이터로 이식되는 사례가 점차 늘어가고 있다. 패미콤을 필두로 게임보이, 메가드라이브, 네오지오, 슈퍼 컴보이 등 수많은 게임기들이 PC용 에뮬레이터(이하 에뮬)로 등장하여 거의 완벽한 성능을 보여주고 있다. 그러나 이러한 에뮬들의 등장에도 불구하고 개인적으로는 '설마 플스까지 에뮬레이터로 나오지는 않겠지' 라고 생각했다. 그런데 최근 들어 PC상에서 플스용 게임을 구동시킬 수 있는 플스 에뮬이 속속 등장하고 있다. 그 중에서 맨 처음 등장한 것이 바로 PS Emu이다. 지난 해 8월말경에 베타 버전이 처음 발표된 이래로 꾸준히 버전업되어 온(최근에는 조금 뜸해지기는 했지만…) 이 에뮬은 수많은 게이머들의 주목을 받아왔다. 그러나 성능이 많이 개선되었음에도 불구하고 고사양의 PC에서도 실행 속도가 너무 느리고 동영상을 재생하지 못하는데다가 실행되는 게임보다 안되는 게임이 더 많다는 치명적인 단점을 가지고 있어서 사람들의 관심에서 점차 멀어지고 있다. 그 다음 등장한 것이 현재 PS Emu보다 훨씬 더 많은 주목을 받고 있는 블림(Bleem)이다. 이 블림은 프리웨어로 제공되고 있는 PS Emu과는 달리 실제로 판매하기 위해서 제작되고 있는 상업용 플스 에뮬이다(현재 인터넷이나 PC통신에 올라온 블림은 테스트 도중, 외부로 유출된 베타 버전이다). 비록 베타 버전이기는 하지만 PS Emu과 비교했을 때 비교적 저사양의 PC에서도 실행되고 동영상까지 재생해주기 때문에 정식 버전이 출시된다면 상당히 괜찮은 에뮬이 될 것으로 보인다

bleem!

그런데 최근들어 이 블림보다 한 발 먼저 상업용으로 출시된 플스 에뮬이 등장했다. 그것은 다름 아닌 '버추어 게임 스테이션(이하 VGS)'. 커넥틱스사에서 개발한 이 에뮬은 다른 플스용 에뮬과는 달리 PC용이 아닌 매킨토시용으로 제작되었다는 점이 특이하다. 아이맥과 파워 맥 G3 시리즈에서 실행되는 VGS는 현재 북미 버전(NTSC U/C)의 정품 게임만 돌릴 수 있다(그러나 이 에뮬이 발매된 그 다음 날, 일본 버전은 물론 서민용 CD를 돌릴 수 있는 패치가 인터넷상에 올라왔다). 기자도 이 에뮬을 테스트해 보았는데 마치 플스에서 게임을 하는 것처럼 동영상 재현은 물론 게임이 완벽하게 실행되는 것에 놀라움을 금치않을 수 없었다. 한때 소니에서는 VGS를 개발한 커넥틱스에 대해 법적인 대응을 간구하려고 했지만 조사 결과, 롬코드 도용이나 지적재산권을 침해한 점이 없어서 소송을 취하하기로 했다고 한다. 그러나 그 이면에는 VGS가 PC시장 점유율이 비교적 낮은 매킨토시용으로만 개발되었기 때문에 플스 판매에 별 영향을 끼치지 못할 것이라는 자체 판단에 따른 것이 아니었나 싶다. 그러나 만일 VGS가 윈도우용으로 개발된다면 전세계에 깔려 있는 PC보급댓수로 비추어 볼 때 플스 판매에 엄청난 마이너스 요인이 될 것임에 틀림이 없을 것이다.

Vision Thing PSEmu Pro

Connectix Virtual Game Station™

이렇듯 예전에는 불가능할 것처럼 보였던 플스 에뮬의 연이은 등장은 시대가 바뀌어감에 따라 플스도 더이상 성능이 뛰어난 하드웨어가 아니라는 사실을 다시 한 번 확인시켜주는 사건(?)이 아닐까? 그렇다면 이제 소니는 플스의 성능을 업그레이드하거나 아니면 플스 후속기종을 서둘러서 발표해야 할 것이다. 만일 소니가 플스가 잘 나가고 있는 현실에 안주해서 이러한 시도를 등안시한다면 언젠가는 플스 에뮬이 진짜 플스의 성능을 능가하는 날이 오지 않으라고 그 누가 장담할 수 있겠는가? .

달리는 것에 목숨을 건다!

레이싱 라군

스퀘어에서 새로운 장르인 레이싱 RPG「레이싱 라군」을 발표했다. 최고속도를 목표로 하는 폭주족의 이야기를 그리고 있는 이 게임은 RPG와 레이싱 게임이라고 하는 서로 다른 장르를 융합했다는 점에서 상당히 큰 의미를 지닌 작품임에 틀림이 없다.

▶제작사: 스퀘어	▶장 르: 레이싱 RPG
▶발매일: 99년 봄 예정	▶발매가: 미정

스퀘어가 제시하는 새로운 형태의 RPG

1999년 요코하마. 그곳에는 스피드광들이 밤낮을 가리지 않고 자신의 '드라이빙 테크닉'과 '속도의 한계'에 도전하면서 카레이스 배틀을 펼치고 있다. 이것은 모두 지금으로부터 10년전에 세워진 '요코하마 최속 전설'에 조금이라도 근접하기 위해서이다. 그 중에는 폭주족 '베이라군 레이싱'의 멤버이자 주인공인 아카사시 쇼우도 있었다. 그 역시 이 전설을 창조한 사나이에게 매혹되어 자신의 속도 한계에 도전하게 되는데….

요코하마 최속 전설이라는 단어가 게임의 스토리 전체를 이끌어 나간다

게임의 무대는 1999년 가공의 도시 '요코하마'

요코하마 최속 전설에 도전하는 사나이들의 모험이 시작된다

주인공 아카사키 쇼우와 팀 리더인 후지사와 이키, 이 두사람의 관계는?

달리는 것에 목숨을 건 두 사나이

아카사키 쇼우 (赤碕翔)

이 게임의 주인공으로 플레이어의 분신이 된다. 천성적으로 질주하는 재능을 가졌으며 애용하는 차량은 '86'

후지사와 이키 (蘇澤一輝)

주인공이 소속되어 있는 팀 베이라군 레이싱의 리더를 맡고 있다. 자세한 정보는 아직 수수께끼에 쌓여 있다

한 편의 드라마와 같은 레이싱 RPG

이 게임에서는 주인공 아카사키 쇼우를 중심으로 그의 애차 '86'과 팀 동료, 그리고 전설을 만든 '최속 사나이' 등의 모든 것이 합쳐지는 한 편의 드라마가 펼쳐진다. 비록 가공의 세계이기는 하지만 차이나타운이나 요코하마 스타디움 등 실제로 존재하는 장소도 있으며 풍경도 네온사인이나 빌딩, 뒤얽힌 도로 등이 상세히 그려진다. 맵상의 이동이나 레이스 배틀, 그리고 튠업, 셋팅 등의 거의 모든 요소는 '차'와 관련되어 있다. RPG에서의 전투는 레이스로, RPG에서의 레벨 업과 장비의 강화는 튠업으로 생각할 수 있다.

게임의 모든 요소는 차와 관련되어 있다

요코하마의 유명한 명소인 차이나타운도 게임에 등장!

사실적인 세계로 구성되어 있는 스트리트 맵

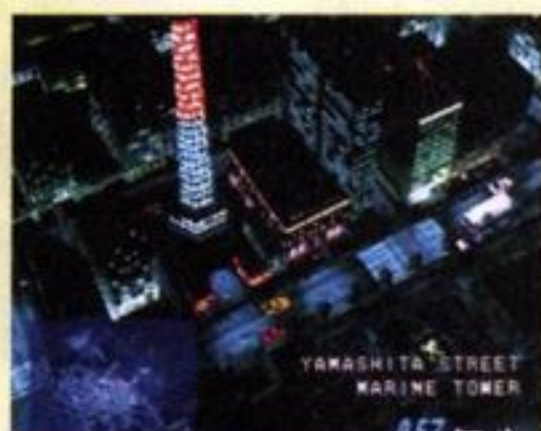
플레이어는 차를 조작하여 '스트리트 맵'이라고 불리우는 필드 위를 이동한다. 맵 가운데에는 들어가 볼 수 있는 지점이 많이 있는데 그곳에서 다른 폭주족의 이야기나 희귀한 파츠의 소문 등의 정보를 입수할 수 있는 듯하다. 스트리트

팀 베이라군 레이싱이란?

주인공 아카사키 쇼우가 멤버로 소속되어 있는 폭주족 팀. 멤버는 총 5명으로 팀의 마스코트 걸이라고 생각되는 소녀도 존재한다.

TEAM BAY-LAGOON RACING

베이라군 레이싱팀의 멤버들

맵에는 대항해오는 차량이나 보행자도 있으며 거리에는 네온사인이 비춰지는 등 사실적인 모습을 볼 수 있다.

베이라군 스트리트 맵. 이곳에서 게임이 진행된다

맵에서의 이동은 방향키로 조작할 수 있다

일반 RPG에서의 상점과 성격이 비슷한 상점들

거리에는 여러 종류의 상점이 있으며 각각의 역할은 RPG에서의 상점과 비슷한 부분이 많다. 예를 들어, 가솔린 스탠드는 차에게 있어서 여관, 튠업 샵은 무기점, 그리고 패밀리 레스토랑은 술집으로 볼 수 있기 때문에 어느 것이라도 정보 수집이나 스토리 진행에 없어서는 안될 중요한 장소인 것이다.

가솔린 스탠드 안에 있는 창고. 이곳에서는 무엇을 할 수 있을까?

이곳이 바로 패밀리 레스토랑. 정보 수집은 물론 중요 인물을 만날 수 있을 듯…

차량의 전투력을 높이는데 없어서는 안될 튠업 샵

때와 장소를 가리지 않고 발생하는 이벤트

차를 운전해서 스트리트 맵을 이동해나가면 여러 가지 이벤트가 발생한다. 위에서 언급한 지점에 가보는 것으로도 정보를 얻을 수 있는 이벤트 등이 일어나는 경우가 있지만 이것도 이벤트 발생의 한 패턴에 지나지 않는다. 이 게임의 이벤트 역시 RPG의 이벤트와 마찬가지로 여러 장소와 상황하에서 다양한 형태로 발생하는 듯하다. 각 이벤트에서는 개성이 넘치는 인물이나 차량이 다수 등장하여 중후하면서도 열정적인 스토리를 펼쳐나가게 된다.

이벤트에서는 다양한 개성을 가진 캐릭터들이 등장한다

이벤트에 의해 발생하는 전투는 장소나 상황에 따라서 룰이 달라진다

일반 레이싱 게임과는 다르다! 레이스 배틀

레이스 배틀은 전용 코스나 시가지는 물론 레이스를 펼치기에는 조금 생소한 장소나 코스상에서도 이루어지는 듯하다. 또한 룰이나 조건과 같은 레이스의 내용도 장소나 상황, 혹은 스토리의 전개에 따라서 다채롭게 변화한다. 즉, 일반적인 레이싱 게임처럼 흔히 있는 코스에서 단순히 스피드나 시간만을 겨루는 것은 아니라고 할 수 있다.

레이스 화면은 일반적인 레이싱 게임과 똑같다

출발하기 직전! 누가 먼저 스타트를 끊을 것인가?

3위로 처지고 말았다! 좀더 속도를 내지 않으면…

다양한 형태로 이루어지는 튠업

이 게임에는 차의 각 요소를 튠업하는 것으로 레이스를 유리하게 진행할 수 있다. 다양한 종류의 파츠를 사용해서 차의 성능을 개조하거나 외관을 바꿀 수 있는 것이다. 또한 상상으로는 가능했지만 실제로는 불가능했던 개조도 가능할 것으로 보인다. 자신만의 오리지널 슈퍼카를 만들어 보는 것도 이 게임의 또다른 즐거움이 될 것이다.

보디 파츠나 구동방식, 엔진 등의 각종 파츠를 조합해서 플레이어가 원하는 차를 만들 수 있다

윙 파츠의 변경

튠업에서는 부품을 붙여서 개조를 하게 된다. 리어 윙(뒤쪽 날개)처럼 속도나 주행 편이성을 높여주는 부품은 반드시 장비해두는 것이 좋다.

윙 파츠를 달면 속도 저항이 낮아진다

보디 파츠 & 컬러

차의 페인트나 컬러 그리고 외관에 관련된 보디 파츠 등을 교체해서 붙일 수 있다. 자신이 좋아하는 외관으로 바꾸는 것만으로도 차에 대한 애착이 더욱 커지지 않을까?

보디 파츠와 컬러를 교체

구동방식 파츠의 변경

엔진 등의 내부 구동방식 파츠를 교체하더라도 그에 따라서 차체의 형태가 변화한다. 게다가 이러한 변화는 레이스에서의 결과에 영향을 끼친다.

구동방식에 따라 차체가 변화한다

팻싱으로 전투를 걸 수 있다!

스트리트 맵을 주행하는 중에 전방에 달리는 차에 팻싱을 하면 이 행동이 상대방에게 도전장을 내는 것으로 간주되어 그 차와 레이스를 펼칠 수 있게 된다. 이러한 행동을 통해서 플레이어 자신이 원하는 적 조무래기(?)에게 전투를 걸 수 있는 것이다. 참고로 팻싱이라는 것은 헤드라이트를 순간적으로 켰다 껐다하는 동작으로 일반적으로는 앞이 잘 보이지 않는 도로에서 전방에 있는 다른 차에게 자신의 위치를 알려주는 신호로 사용한다. 단 이러한 상황 이외의 경우에 다른 차에게 팻싱을 사용하는 것은 대단히 큰 실례이다. 이 게임에서처럼 폭주족의 세계에서는 '나하고 겨루어볼래?'라는 의미가 되기 때문이다.

상대방 차 뒤쪽에서 팻싱을 하면…

곧바로 레이싱 배틀로 들어가게 된다

달려라~ 초코보!

초코보 레이싱 -환계로의 로드-

발매일이 3월 18로 결정된 스퀘어의 본격 레이싱 게임 「초코보 레이싱 -환계로의 로드-」. 이번 호에서는 게임상에 등장하는 5가지의 모드를 소개하고 게임의 재미를 한층 더해주는 요소인 마석과 어빌리티에 대해 알아보기로 한다.

▶제작사: 스퀘어 ▶장 르: 레이싱
▶발매일: 3월 18일 ▶발매가: 5,800엔

환상 세계의 레이스가 펼쳐진다!

「FF」시리즈와 「초코보」시리즈의 친숙한 캐릭터들이 레이스를 펼치는 「초코보 레이싱」. 이 게임에서는 총 5가지의 모드가 제공된다. 타임어택 모드, 그랑프리 모드, VS 모드, 릴레이 모드가 바로 그것으로 모드마다 각기 다른 특징을 가지고 있다.

이것이 바로 모드 선택 화면

스토리 모드

차례대로 등장하는 라이벌을 상대로 레이스를 펼쳐나가는 모드. 이 모드에서는 패러미터를 에디트해서 자신만의 머신을 만들 수 있다.

스토리 모드의 주인공은 당연히 초코보!

타임어택 모드

좋아하는 코스를 선택해서 오로지 코스 기록에만 도전하는 모드. 라이벌이 등장하지 않기 때문에 마음껏 달릴 수 있다.

최단 시간내에 코스를 주파하는 것이 목적!

그랑프리 모드

4개의 코스를 마음대로 선택해서 CPU와 종합성적을 겨루는 모드.

간발의 차이로 상대방을 제끼는 순간!

VS 모드

친구나 CPU를 상대로 1대1 승부를 겨루는 모드. 스토리 모드에서 에디트한 머신 데이터가 있으면 그 머신을 사용해서 대전을 할 수 있다.

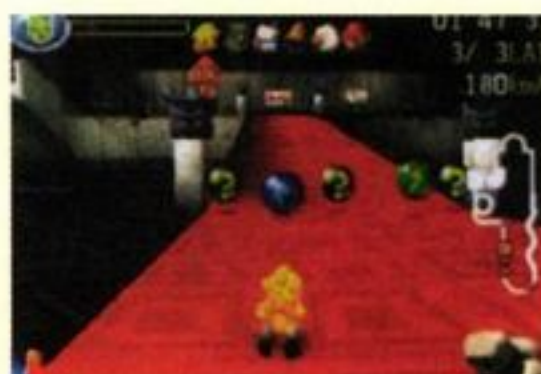
VS 모드에서는 화면이 위아래로 분할된다

릴레이 모드

좋아하는 3명의 캐릭터와 3개의 어빌리티를 마음대로 선택한 다음, 릴레이 방식으로 대전하는 모드. 머신과 어빌리티를 조합하는 것이 게임의 승패를 좌우한다.

테크닉 이외에도 재빠른 임기응변도 필요!

FF의 마법을 사용할 수 있는 마석

레이스 중에 마석을 입수한 다음 적절한 타이밍에 맞춰서 버튼을 누르면 그 마석이 지니고 있는 마법을 발동시킬 수 있다. 마법의 종류는 선더, 리프렉, 죽음의 선언, 알테마, 브리자드, 미니멈 등 「FF」 시리즈를 통해 잘 알려진 것이다.

얻기 전까지는 어떤 마법인지 알 수 없다

마석은 최대 3개까지 가지고 다닐 수 있다

○배리어계의 마법인 리프렉. 적의 마법 공격을 반사한다

○형마법인 죽음의 사신. 사신이 10을 다 세면 머신이 파괴된다

각 캐릭터의 능력을 높이는 어빌리티

○레이스를 시작하기 전에 어빌리티를 한 개 선택한다

○레이스를 시작하기 전에 어빌리티를 한 개 선택한다

캐릭터 개개인이 가지고 있는 특수능력인 '어빌리티'. 모드에 따라서 레이스를 하기 전에 미리 준비되어 있는 어빌리티 중에서 한 개를 선택하게 된다. 이 어빌리티는 주행 자체를 유리하게 해주는 것과 마석에 의한 공격과 방어를 보다 강화시켜주는 등의 효과가 있다.

스토리 모드에서 패러미터를 에디트한다!

스토리 모드의 특정 조건을 클리어하면 좋아하는 캐릭터나 머신의 능력을 자유롭게 에디트할 수 있게 된다. 이제까지의 스토리에서 획득한 에디트 포인트를 각 패러미터에 분배해서 캐릭터나 머신을 육성시킬 수 있는 것이다.

패러미터 포인트로 캐릭터나 머신의 데이터를 에디트한다

열정적인 춤을 다시 추어 보자!

버스트 어 무브 2 -댄스천국MIX-

다양한 스타일의 댄스들이 춤으로 전투를 벌이는 대전 액션 게임 「버스트 어 무브」의 후속작이 등장한다. 새로운 캐릭터와 스테이지가 추가되는 것은 물론 전작의 시스템을 더욱 발전시킨 새로운 시스템을 탑재하여 이 게임에 열광했던 게이머들의 주목을 받을 것으로 보인다.

▶제작사: 에닉스 ▶장 르: 액션
▶발매일: 99년 봄 예정 ▶발매가: 미정

버스트 어 무브의 후속작이 한층 파워업되어 등장

이번 시리즈에서는 댄스를 보다 재미있게 즐길 수 있도록 전작의 게임 시스템 중에서 몇 가지를 개선시켰다. 그 중에서 가장 큰 요소가 바로 각 캐릭터의 오리지널 댄스 커맨드. 전작에서는 모든 캐릭터가 똑같은 커맨드로 춤을 추었지만 이 게임에서는 캐릭터의 안무에 맞춰서 각각 개성적인 댄스 커맨드가 설정되어 있다. 이를 통해서 플레이어와 춤추는 캐릭터와의 일체감이 보다 커진다.

댄스 커맨드의 표시는 전작과 마찬가지로 ON, OFF의 설정을 선택할 수 있다

커맨드의 표시를 OFF로 하면 댄스의 장점을 마음대로 즐길 수 있다

타이밍 승패의 새로운 시스템을 도입

버튼을 누르는 타이밍에 따라서 각 캐릭터의 댄스가 변화하여 분기되는 새로운 시스템을 채택하고 있다. 즉, 이것은 음악의 4박자에 맞춰서 정확한 타이밍에 버튼을 눌렀을 때와 타이밍이 조금 어긋났을 때의 다음 댄스 모션이 달라지는 것이다. 이번에 공개된 화면에는 나오지 않았지만 정식판에서는 댄스 커맨드의 표시와 함께 타이밍 바가 표시될 것으로 예상된다.

타이밍제의 도입으로 대전 배틀이 보다 파워업된다

캐릭터의 개성이 느껴지는 스테이지

댄스 배틀의 무대가 되는 스테이지는 각 캐릭터마다 따로 준비되어 있다. 각각의 스테이지는 캐릭터들이 화려한 댄스를 보여주기 때문에 전작 이상으로 형태가 변화해 나간다.

키티 N의 스테이지

배경이 변하거나 조명이 떨어지는 등의 일들이 발생한다

코스프레 아이돌인 키티 N의 스테이지는 그녀가 진행하는 TV 프로그램 「흔들흔들 전사 키티가 제일!」의 스튜디오 내부이다.

코메트의 스테이지

가게 왼쪽에는 코메트의 모습을 한 간판이 보인다

코메트의 스테이지는 그녀가 아르바이트하는 회전 스시바 '스시 플래닛' 앞이다.

히트의 스테이지

공장에서 댄스를!

히트의 스테이지에서는 캐릭터들이 리프트 위에 타고 공장을 일주하면서 댄스 배틀을 펼치게 된다.

캐리의 스테이지

수많은 네온사인이 스포트 라이트처럼 보인다

캐리의 스테이지는 범죄가 만연하는 밤의 번화가이다

쇼티의 스테이지

수로를 따라가는 보트 위가 댄스 플로어가 된다

쇼티의 스테이지는 '정글 투어즈'라는 이름의 유원지형 어트랙션이 무대가 된다.

새로운 등장 캐릭터

코메트(COMET)

스시바 '스시 플래닛'에서 아르바이트를 하고 있는 16세의 소녀로 전작에서 등장했던 프리다의 동생이기도 하다. 인라인 스케이트(롤러 블레이드)를 신고 추는 댄스가 상당히 매력적이다.

실제 활동하고 있는 일류 댄서의 움직임을 모션 캡처한 것이 특징

스트라이크(STRIKE)

직업이 강인 22세의 사나이. 형무소에서 출소하자마자 형무소 동료들과 갱계열의 힙합 댄스 그룹을 결성한다. 쉬는 날에는 동료들과 함께 은행강도에 나선다

쇼티(SHORTY)

외교관인 아버지와 슈퍼모델 어머니를 가진 13세의 소녀로 헐렁한 소매가 트레이드 마크이다. 이번 시리즈에서는 약간 어른 스타일의 의상을 입고 등장하여 장기인 재즈펑크와 호핑을 합친 새로운 댄스를 보여준다

♬고향 찾아 삼만리!♬

유구의 에덴

아스키가 이번에 발표한 「유구의 에덴」은 시나리오가 복수의 에피소드에 의해 구성되어 플레이할 때마다 다른 이야기를 즐길 수 있는 독특한 RPG이다. 이번 호에서는 기본 정보와 함께 모험 진행에 중요한 요소인 '큐브 던전'과 '가우디의 발명공방'에 대해 알아보기로 한다

▶제작사: 아스키 ▶장 르: RPG
▶발매일: 99년 봄 예정 ▶발매가: 미정

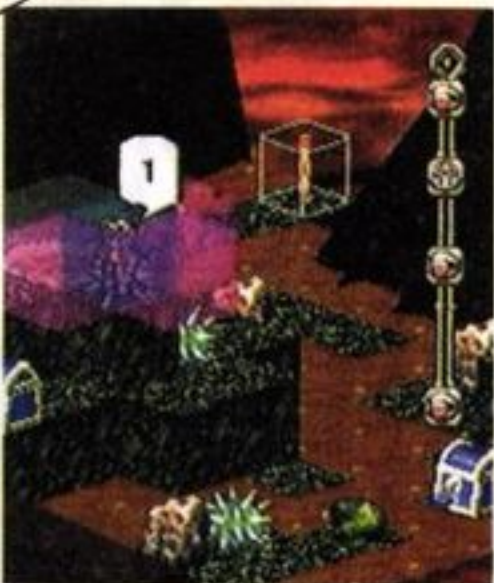
悠久のエデン

고향을 찾아나서는 두 오누이의 모험

드넓은 하늘에 펼쳐진 유구의 바다에 떠있는 '에덴'의 풍차촌 '투피아'. 장대한 이야기는 이 마을에서 시작된다. 어떤 사고로 인해서 마을에서 멀어져버린 주인공 로디와 여동생 데이지는 고향 투피아를 찾기 위한 여행을 떠난다. 모험 도중에 유구의 바다를 항해할 수 있는 빌트간스호를 입수한 후에는 여러 섬을 돌면서 실마리가 되는 '에덴의 키'를 찾아나서게 된다. 과연 로디 일행은 어머니가 기다리고 있는 마을로 무사히 돌아갈 수 있을까?

おうロディ！今日は せっこうの航海日よりだぜ

빌트간스호를 사용하면 행동범위가 엄청나게 늘어난다

큐브 던전에서 모험이 펼쳐진다

사이코로와 같은 큐브에 맵이 구성되어 있는 '큐브 던전'. 주인공들은 이 큐브 던전이라고 하는 맵안을 자유롭게 행동할 수 있다. 맵상에서 적과 조우하면 그대로 전투에 돌입한다.

전투는 캐릭터 턴 방식으로 실행된다

アイテム しらべる あける

이동이나 전투 등의 커맨드는 머리 위에 표시되는 아이콘으로 선택

メラメラ じゅんび みっき

고저차가 있는 큐브 형태이기 때문에 전략에 영향을 끼친다

에코블럭이란?

에코블럭은 속성을 지니고 있는 블록으로 물의 에코블럭은 불의 에코블럭이 가진 마법이나 아이템으로 녹일 수 있다. 이러한 에코블럭의 특징을 사용하는 것이 큐브 던전 공략의 열쇠가 된다.

エコブロックは属性を持ってて 他の属性のえいきょうを うけるんだ

에코블럭에는 물·얼음·모래·진흙·용암·녹지의 7종류가 있다

아이템을 만들 수 있는 가우디의 발명공방

주인공의 아버지이자 위대한 발명가인 가우디. 그의 발명공방에서 모험시에 입수한 아이템을 조사하거나 아이템을 합성, 혹은 분해할 수 있다. 몇 번이라도 합성과 분해를 시험할 수 있기 때문에 안심하고 새로운 아이템을 만들 수 있다.

工房が…

이곳이 바로 가우디의 공방이다

合せい 分解 やめる

우선 아이템을 합성할 것인지 분해할 것인지를 선택한다

バクダン

가지고 있는 아이템 중에서 폭탄을 선택한다

と を合せいします 合せいしません

또하나의 아이템을 선택하면 합성 시작!

꽝! 실패다!

모험을 떠나게 될 두 주인공

로디
기계를 만지작거리는 것을 아주 좋아하는 15세의 병아리 발명가. 호기심이 왕성하고 노력파이기는 하지만 약간 촐랑거리는 성격이다

데이지
로디의 여동생으로 취미가 오빠 괴롭히기인 13세의 마법사. 언제나 생기발랄하며 꿈이 많다

이번엔 록음악이다!

언잼머 라미

폭발적인 인기를 끌었던 리듬액션 게임 「파라파 더 래퍼」의 후속작이 그간의 오랜 침묵을 깨고 마침내 발표되었다. 그 이름은 다름아닌 「언잼머 라미」! 전작의 주인공 파라파가 아닌 새로운 여자 주인공 라미가 등장하며 음악 역시 힙합이 아닌 록음악이 채택되어 전혀 새로운 게임이 될 듯 싶다.

▶제작사: SCEI ▶장 르: 액션
▶발매일: 3월 예정 ▶발매가: 미정

파라파 더 래퍼의 후속작이 드디어 등장!

이 게임은 음악에 맞춰 버튼을 누르는 리듬액션 게임의 원조 '파라파 더 래퍼'의 후속작이다. 힙합이 게임의 소재였던 전작과는 달리 이번 시리즈는 록의 멜로디가 게임의 소재가 된다. 또한 전작의 주인공인 파라파가 아닌 새로운 주인공인 양 소녀 라미가 기타리스트로 등장한다.

이번 시리즈의 주인공은 양 소녀 라미

○이번에는 힙합이 아닌 록음악으로 게임을 진행한다

전작과 마찬가지로 화면에 표시된 리듬에 대응하는 버튼을 타이밍에 맞춰 누르면 된다

3인조 여성 록밴드 밀크캔이 활약한다!

라미가 조직한 밴드는 여성 록밴드 '밀크캔(MilkCan)' 주인공인 라미가 기타, 마는 드럼, 케이티는 보컬과 베이스를 담당하고 있다.

평상시에는 수줍어하는 성격이지만 한번 기타를 잡으면 열정적인 기타리스트로 변신하는 라미

3명의 소녀가 모여서 여성 록 밴드 '밀크캔'을 조직

라미에게 기타리스로서의 마음가짐을 전수하는 양파 선생

어니! 이게 꿈이었다니~ 양파 선생은 꿈에서만 등장하는 것인가?

소방수 달마시안도 라미에게 기타를 가르쳐주는 듯…

2명 동시 플레이 가능!

이번 시리즈는 전작과는 달리 2명이 함께 플레이할 수 있게 된다. 이에 관한 자세한 정보는 아직 밝혀지지 않았지만 어느 한쪽이 잘하지 못하더라도 재미있게 즐길 수 있는 시스템이 되지 않을까 싶다.

친구나 애인과 함께 플레이하면 그 재미는 2배!

색깔만 다른 2명의 라미의 대결! 누가 승리할 것인가?

밀크캔을 구성하는 3명의 멤버

라미(LAMMY)
이 게임의 주인공. 파라파타운에 살고 있는 양(洋) 소녀로 평상시에는 수줍어하고 예술이처럼 보이지만 일단 기타를 잡으면 열정적인 기타리스트로 변신한다

마(MAR)
제멋대로 행동하는 쥐 소녀로 드럼을 맡고 있다. 실력주의를 선호한다

케이티(KATY)
전작에서도 등장했던 멋쟁이 타입의 고양이 소녀로 보컬과 베이스를 담당. 패션과 음악을 아주 좋아한다

게임의 무대와 등장 세력이 밝혀졌다!

에이스 컴뱃 3 -일렉트로스피어-

전작보다 화려한 그래픽과 박진감 넘치는 효과를 자랑하게 될 「에이스 컴뱃 3 -일렉트로스피어」. 이번 호에서는 이 게임의 무대가 될 지역과 이곳에서 세력을 다투게 될 3개 세력에 대해서 알아보기로 한다.

▶제작사: 남코 ▶장 르: 비행 슈팅
▶발매일: 99년내 예정 ▶발매가: 미정

게임의 무대는 가까운 미래의 국가, USEA

이번 시리즈의 무대는 USEA라고 하는 가까운 미래의 한 나라. 제너럴 리소스사라고 하는 다국적 기업체 대부분이 이 나라에 있기 때문에 대립관계에 있는 뉴콤사와의 분쟁이 이곳에서 전개될 것으로 보인다. 게다가 이 나라에는 치안유지를 담당하고 있는 조직인 유피오가 활동하고 있어서 이 3개 세력간의 공방이 게임의 임무가 될 것으로 예상된다.

이것이 바로 USEA의 전체 지도. 이곳에서 3개 세력이 전투를 벌이게 된다

유피오(UPEO)

새로운 국제연합공동체 직속의 치안유지 대책기구로, 현재의 PKO와 유사하지만 일시적으로 조직되는 PKO와는 달리 지속적으로 존속하면서 분쟁을 해결하고 있다. 갑자기 발발하는 분쟁에 대응하기 위해 긴급 배치가 가능한 전투기 중심의 부대가 임무를 맡고 있다. 사용되는 전투기는 제너럴 리소스사에서 공급받아서 유피오사의 독자적인 컬러 링을 색칠해서 사용하고 있다.

유피오사의 전투기는 코브라 기동으로 유명한 러시아의 SU-37과 유사하다

전투기 근처에서 미사일이 폭발! 위기일발의 순간이다!

제너럴 리소스(General Resource)

자본주의가 발전하자, 거대한 자본을 가진 각국의 대기업들이 합병을 반복하였고 그 결과 탄생한 것이 바로 제너럴 리소스사이다. 모든 산업의 핵심을 쥐고 있는 이 다국적 기업체는 지나치게 거대화되는 바람에 국가의 규제가 미치지 않게 되었으며 일개 기업임에도 불구하고 작은 국가를 능가하는 군사력을 보유하고 있다. '방위부대'라는 명목으로 실전배치되어 있는 이 군사조직은 구세대의 기술을 계승하면서 현재의 신기술을 도입하고 있는 근대적인 군대이다. 게임중에 등장하는 전투기 중 현대의 전투기와 유사한 형태는 전부 제너럴 리소스사의 제품으로 모양은 비슷하기는 하지만 성능은 이를 훨씬 상회한다.

구세대의 기술을 계승한 제너럴 리소스사의 전투기는 F-16과 아주 흡사하게 생겼다

범용성이 좋고 피해를 입었을 때의 수리비가 적게 드는 장점이 있다

뉴콤(NEUCOM)

기술혁신에 의한 첨단기술을 독점하여 급속히 발전한 기업. 원래는 USEA 정부 소속의 국영기업이 민영화되던 과정에서 첨단 연구로 실적을 쌓고있던 제너럴 리소스사의 직원들을 대거 스카웃하였다. 네트워크 기술로 큰 성과를 거두고 있지만 그 이외의 분야에서도 눈부신 활약을 하고 있어서 모든 면에서 제너럴 리소스사의 위협이 되고 있다. 자사에서 개발한 군용병기를 실전 배치하고 있어서 군사적인 면에서도 제너럴 리소스사와 대립관계에 있다.

○뉴콤사가 보유하고 있는 공군 기지. 규모가 상당히 크다는 것을 알 수 있다

○뉴콤사가 소유의 공업도시 이미지 일러스트

○독특한 유선형의 디자인이 돋보이는 뉴콤사의 전투기

○기체 뒤쪽의 수직날개에서 뉴콤사의 마크를 확인할 수 있다

PLAY STATION

원초적 공포가 느껴진다!

사일런트 힐

휴가를 보내기 위해 사일런트 힐이라는 마을에 온 평범한 주인공, 해리가 겪게 되는 괴사건을 그리고 있는 호러 어드벤처 「사일런트 힐」. 이번 호에서는 초반 이후의 스토리와 새로운 등장 캐릭터들을 소개하기로 한다.

▶제작사: 코나미 ▶장 르: 액션 어드벤처
▶발매일: 3월 4일 ▶발매가: 5,800엔

SILENT HILL

점차 미궁속으로 빠져들어가는 주인공

미드위치 초등학교에 들어온 해리는 쉐릴의 흔적을 찾기 위해 학교 건물을 탐색하기 시작한다. 두 개의 세계로 나뉘어진 이 건물의 수수께끼를 차례로 풀어나가면 마지막에 거대한 괴물과 전투를 벌이게 된다. 가까스로 괴물을 무찌르는 해리. 이때, 어딘가에서 교회의 종소리가 들린다. 해리는 종을 울리게 한 사람을 알아내기 위해 교회로 향한다.

게임중에 해리가 입수하게 되는 사일런트 힐의 지도

접수처의 카운터에는 이해하기 어려운 메모가 적힌 피묻은 종이가!

해리는 이 학교에서 또다른 암흑 세계의 존재를 알게 된다

요리실의 책상에는 아이템을 쥐고 있는 손 모양의 세공품이 있다

학교의 지하에서 불가사의한 괴물과 전투가 벌이게 되는 해리

괴물을 무찌르면 정체모를 여자의 환영이 나타나지만 곧 사라져 버린다

어딘가에서 종소리가 울린다!

교회에서 만나게 되는 중년의 여자, 그녀의 정체는?

마을 외곽에 있는 교회에 들어간 해리는 제단에서 있는 한 중년의 여자를 발견한다. 그녀의 이름은 다리아. 그녀는 쉐릴의 행방을 암시해주는 발언을 하면서 해리에게 '프라우로스'라는 삼각형의 도구를 건네고는 그곳을 떠나버린다. 프라우로스를 받은 해리는 이번에는 병원으로 향하는데….

교회로 들어온 해리. 교회안에는 웬 여자가 있었다

음침한 분위기를 가진 이 여자의 이름은 다리아

해리는 그녀로부터 프라우로스라는 불가사의한 아이템을 건네받는다

해리에게 병원에 가보라고 하는 다리아. 그곳에는 과연 무슨 일이 기다리고 있을까?

새로운 등장 캐릭터들

시빌 베넷트

사일런트의 이웃마을인 브레머시 소속 경찰. 소식이 두절된 사일런트 힐을 조사하기 위해서 이곳으로 파견되었다. 주인공이 최초로 만나게 되는 인물이다.

리사

사일런트 힐의 병원에 근무하고 있는 20대의 간호원. 병원안에 숨어있던 중 해리에게 발견된다

카우프맨

병원 원장을 맡고 있는 50대의 의사로 듬직한 체격에서 어딘지 모르게 카리스마가 느껴진다

아레사

해리가 병원의 한 입원실에서 알게 된 10대의 소녀. 전신의 피부가 홍하게 변해 있다

플스용 야구 게임의 최고봉은 바로 나!

월드 스타디움 3

독특한 시스템으로 상당한 인기를 끌었던 남코의 「월드 스타디움」의 제 3탄이 등장한다. 이번 시리즈에는 포켓 스테이션에서 선수를 육성할 수 있는 기능이 추가되었으며 새로운 시나리오를 채택한 국도리그 모드가 제공되는 등 전작보다 훨씬 파워업된 모습을 보여준다.

▶제작사: 남코 ▶장 르: 스포츠
▶발매일: 99년 봄 예정 ▶발매가: 미정

1년만에 돌아온 월드 스타디움의 제 3탄

이번 시리즈는 전작과 비교했을 때 조작성이나 적의 사고 등 여러 가지 면에서 파워업된다.

그 중에서도 전작에서 호평받았던 '연습을 한다'와 '분신군', '작곡군' 등의 모드에는 새로운 요소가 많이 추가될 예정이다.

98년 종료시의 선수 개인성적은 물론 99년도에 새롭게 등록된 신인선수도 추가된다

오픈전, 페넌트레이스, 리그전의 3가지 모드가 제공된다

전작에서처럼 시합 종료후에는 시합 결과가 스포츠 신문의 형태로 보도된다

포켓스테이션에 대응되는 분신군 모드

플레이어가 만든 가공의 선수를 실제 시합에 출전시킬 수 있는 '분신군' 모드. 이번 시리즈의 분신군 모드에서는 포켓 스테이션상에서 선수를 트레이닝시킬 수 있다. 기본적으로는 포켓 스테이션에서 미니 게임을 플레이해서 선수를 단련시키고 그 선수를 본 게임에서의 시합에 출전시키는 것이다.

또한 포켓 스테이션의 적외선통신 기능을 이용하면 1대1 대전 시합을 할 수도 있다.

전작에서처럼 투구폼이나 얼굴 형태 등과 같은 선수 데이터를 상세히 설정할 수 있다

화면에 나타난 마크에 대응하는 버튼을 누르면 선수의 능력이 상승하는 변신신경 모드가 추가!

포켓 스테이션의 트레이닝과 휴식 모드

분신군의 데이터는 포켓 스테이션으로 다운로드해서 트레이닝시킬 수 있다. 이외에도 댄스나노래방, 온천여행처럼 선수가 휴식을 취할 수 있는 다양한 이벤트가 준비되어 있다.

연습시합 — 열심히 해서 능력을 키우자

하체 단력 — 하체를 열심히 단련하자!

나무타기 — 근력을 키우는 것일까?

수비 연습 — 수비력을 강화시키는 수비 연습

음악감상 — 음악감상으로 마음을 평안하게!

온천 — 온천에서 피로해진 몸을 풀자

식사 — 밥을 많이 먹어야 기운이 나지!

노래방 — 노래방에서 쌓인 스트레스를 해소

보다 새로워진 국도(國盜)리그 모드!

실제로 존재하는 12개 구단에서 자신의 팀을 선택한 다음, 시합을 하면서 세력을 넓혀나가는 이색적인 팀 모드인 '국도리그' 모드.

이번 시리즈에서는 이 모드가 '막부! 국도리그'라는 새로운 이름의 모드로 등장한다. 전작에서는 전국시대의 대결이 주제였지만 이번에는 제목 그대로 에도시대 말기의 막부를 배경으로 하고 있다.

막부시대를 배경으로 야구를 통해 천하통일을 이룬다

PLAY STATION

또하나의 도태랑 전설이 시작된다!

댄싱 블레이드 천방지축 복숭아 천사 2

-티어즈 오브 에덴-

수많은 팬들의 사랑을 받고 있는 「도태랑」시리즈를 판타지풍으로 새롭게 구성한 「천방지축 복숭아 천사」의 후속작이 등장한다. 이번 시리즈는 전래 민담을 토대로 구성한 2가지 스토리로 구성되어 있으며 전작과 마찬가지로 선택문에 따라서 스토리가 분기되는 특징이 있다.

▶제작사: 코나미 ▶장 르: 어드벤처
▶발매일: 3월 18일 ▶발매가: 5,800엔

천방지축 복숭아 천사, 제 2탄 등장

일반적인 애니메이션 게임과는 달리 플레이어가 직접 참여하는 '인터랙티브 애니메이션'을 표방하고 있는 「천방지축 복숭아 천사 2」. 이 게임은 전작과 마찬가지로 게임 진행 중에 나타나는 선택문으로 분기되는 스토리를 즐길 수 있다. 이야기의 시작은 전편으로부터 3개월 후부터 시작되며 세계수 편과 용궁 편의 두 가지 이야기로 구성되어 있다.

선택문에 따라 여러 가지 분기로 나뉘어진다

메카닉의 출격신은 CG로 처리!

세계수편의 스토리

어느 날, 거대한 부유선 '니즈헥'이 수도에 나타났다. 그곳에서 파견된 사자(使者) 무카엘은 국왕을 알현하고 자신이 가지고 있는 도원향 전설의 비밀과 모모히메 공주를 맞바꿀 것을 제의한다. 도원향에 흥미를 가진 국왕은 즉시 직속부하인 스즈나가 이끄는 기계 갑옷 부대를 시켜 모모히메를 잡아들인다. 국왕으로부터 이야기를 들은 후, 귀국한 모모히메. 만월의 밤에 그녀는 무카엘과 함께 세계수 안으로 사라진다.

주인공은 과연 모모히메와 다시 만날 수 있을까?

이제 주인공과 모모히메는 만날 수 없는 것일까? 한편, 무카엘이 진정한 모습을 드러낼 때 모모히메의 탄생의 비밀이 밝혀진다는데….

용궁성편의 스토리

어느 날, 해안을 산책하고 있던 모모히메 일행. 그곳에서 위기에 처한 용 한 마리를 도와준 것을 계기로 용궁에 초대받게 된다. 하지만 그 용이야말로 세계 침몰 계획을 세우고 있던 용마왕! 게다가 용마왕의 둘째 딸인 오토히메가 주인공에게 호감을 가지고 접근해 온다. 이런 혼란 중에서도 환영회인 가라오케 파티가 벌어지고 한창 노래에 열중하던 모모히메와 사루키치는 실수로 세계 침몰병기의 자폭 스위치를 누르고 마는데….

○주인공을 보자마자 사랑에 빠지는 오토히메

다른 세 자매들이 오토히메의 사랑을 응원해준다

함께 모험을 떠나게 될 일행

주인공

모모히메의 소꿉친구로 그녀 앞에서는 언제나 꼼짝못한다. 부드럽고 상냥한 성격이지만 보기와는 달리 미술과 음양도의 전문가다

모모히메

이 게임의 히로인. 게임의 무대가 되는 국가의 공주이기도 하다. 언제나 원기왕성하며 불의를 보면 참지 못하는 성격을 가졌다. 백도환(白桃丸)이라는 칼과 자신에게 감춰져 있는 힘에 의해 변신, 파워업할 수 있다

각성 전 / 각성 후

사루키치

강화 갑옷으로 몸을 감싸고 있는 수수께끼의 남자. 모모히메 일행중 한 명으로 다양한 무기를 완벽하게 사용할 수 있다

그외의 등장 캐릭터

무카엘

모모히메를 맞이하러 온 이국(異國)의 사자이지만 진짜 목적은 알 수 없다. 그의 능력은 세계수를 지키고 있는 삼장령을 거느릴 정도로 엄청나다

오토히메

용마왕의 네자매 중 둘째로 용궁편의 히로인. 온실속 외조와도 같은 공주로 상냥하고 친절한 성격을 가졌다

스즈나

황실 기동대 대장. 냉정하고 침착하게 임무를 수행하지만 비인도적인 국왕에 대해 불신감을 가지고 있다

이번에는 플스에서 놀아보자!

두근뿌요 던전 결정반

새턴용 「두근두근 뿌요뿌요 던전」이 플스용으로 이식된다. 「두근뿌요 던전 결정반」이라는 새로운 제목의 이 게임은 새턴용에는 없던 새로운 맵과 아이템이 다수 추가되어 새턴용을 플레이해 본 게이머라도 재미있게 즐길 수 있을 것이다.

▶제작사: 컴파일	▶장 르: RPG
▶발매일: 99년 봄 예정	▶발매가: 미정

새턴용을 능가하는 초월이식

이 게임은 「마도물어」나 「뿌요뿌요」시리즈를 통해서 잘 알려진 캐릭터들이 등장하는 어드벤처형 RPG이다. 플레이어는 3명의 주인공인 아루루, 루루, 쉐조 중 한 명을 선택하여 적을 무찌르고 아이템을 입수하면서 던전의 수수께끼를 풀어나가야 한다.

시리즈 최초로 오프닝이 비주얼 신이 아닌 동영상으로 나온다

주인공과 적 몬스터는 번갈아서 행동하므로 잘 생각해서 행동하지 않으면 적에게 포위될 수도 있다

○각 마법에는 유효범위가 설정되어 있어서 타이밍에 맞춰서 사용하면 효과가 커진다

○던전에 들어가기 전에는 아이템을 정리하는 것이 중요하다

6개의 어트랙션이 존재하는 뿌요뿌요 랜드

게임의 무대가 되는 '뿌요뿌요 랜드'는 뿌요뿌요 테마파크이다. 이 공원내에는 6개의 어트랙션이 준비되어 있는데 이 어트랙션은 들어갈 때마다 맵이 변화한다. 최초로 들어가는 곳은 '뿌요뿌요 던전'이지만 다른 어트랙션에 들어가기 위해서는 특정 아이템이 필요하다. 던전에 있는 여러 사람들의 이야기를 통해 어떤 것이 필요한가를 확인하고 그것을 찾기 위해 다른 던전들을 돌아다녀야 한다.

가장 처음에 들어가게 되는 뿌요뿌요 던전

물을 테마로 한 어트랙션인 워터 파라다이스

빛과 어둠의 연출이 환상적인 어트랙션 스테라이트 스테이지

붉은 드래곤이 인상적인 파이어 마운틴

○호러 하우스. 일명 도깨비집으로 진짜 몬스터들이 공격해온다

깊은 숲속에 있는 어트랙션인 원더 정글

성격이 각기 다른 3명의 주인공

아루루

「뿌요뿌요」와 「마도물어」시리즈의 주인공. 일을 깊게 생각하지 않는 성격으로 아무 생각없이 놀러만 다닌다. 마법 공격이 특기로 강력한 마법을 구사할 수 있다

전투시에는 함께 다니는 카벙클이 아루루를 도와준다

루루

마법을 사용하지는 못하지만 바위를 부술 정도의 강력한 파괴력을 지니고 있다

아루루를 라이벌로 생각하는 격투가로 미노타우로스를 부하로 거느리고 있다. 마법을 사용하지 못하는 것을 콤플렉스로 여기고 있는 듯하다

쉐조

어둠의 검을 가진 강력한 고대마법을 조정하는 마도사로 아루루나 루루에게 변태 취급을 당하고 있다. 검과 마법을 모두 사용할 수 있다

쉐조는 상황에 맞춰서 검과 마법을 바꾸어 사용한다

COMING SOON!!

레이싱

■엑싱 엔터테인먼트 ■99년 3월 4일 ■미정

에어 레이스 챔피언쉽

미국에서 실제로 열리고 있는 '에어 레이스'를 주제로 한 레이싱 게임으로 제 2차 세계대전에서 활약했던 전투기를 조정해서 게임을 펼치게 된다. 플레이어는 레이스에서 획득한 상금으로 새로운 전투기를 구입하거나 기체를 튠업할 수 있다.

■스파이크 ■3월 11일 ■5,800엔

CORIN McRAE 더 랠리

랠리 세계의 영웅 코린 맥래에가 감독을 맡은 레이싱 게임으로 기존 레이싱 게임처럼 다른 차량과의 치열한 경주를 펼치는 것이 아닌 랠리의 묘미 그 자체를 즐길 수 있다. 챔피언쉽, 랠리 스쿨, 랠리, 타임 트라이얼 모드의 4가지 모드가 제공된다.

액션

■아이디어 팩토리 ■4월 예정 ■3,800엔

X-PO 2089 사이버 리볼루션

액션 게임을 즐기면서 과거에 이루어졌던 발명이나 발견을 자세히 공부할 수 있는 게임이 등장한다. 플레이어는 과거 위인의 발명을 독점하려고 하는 범죄자를 막기 위해 시간공간 'X-PO'의 내부를 모험해나가야 한다.

■캡콤 ■99년 겨울 예정 ■5,800엔

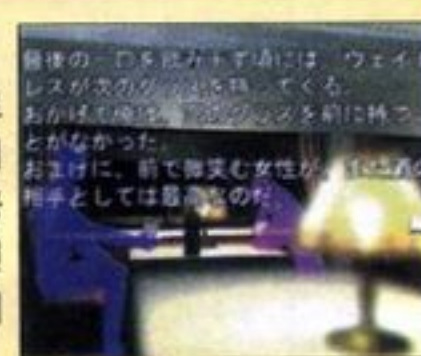
ONE

파괴한 만큼 강해진다는 단순한 시스템을 채택한 액션 게임이 플스용으로 등장한다. 플레이어는 팔에 장착되어 있는 무기를 가지고 연구소나 빌딩의 내부를 누비면서 적들을 무찔러야 한다. RAGE 시스템을 채택하여 적이나 장애물을 파괴해서 에너지가 쌓이면 공격력과 체력이 상승한다.

어드벤처

■비지트 ■99년 2월 25일 ■5,800엔

19시 03분 -우에노발야간열차-

이 게임은 우에노발 침대열차 '북두성 5호'를 무대로 한 사운드 노벨풍의 어드벤처이다. 열차내에서 승객이 사라지는 사건이 발생하자 이를 수상하게 여긴 주인공이 열차내를 조사하게 된다. 플레이어는 두 명의 주인공 중 한 명을 선택해서 열차내에서 발생하는 수수께끼를 풀어나가야 한다.

■B-팩토리 ■2월 예정 ■5,800엔

어둠이 휘몰아치는 여름 -제도이야기 2-

기의 균형이 붕괴된 도쿄를 무대로 한 게임. 어드벤처 주체의 표면 세계와 액션 주체의 안쪽 세계를 왕래하면서 마을의 풍수를 바로잡아서 도쿄를 붕괴시키려고 하는 비밀결사대의 음모를 막아야 한다.

시뮬레이션

■센츄럴 시스템 ■99년 3월 예정 ■5,800엔

정하자! 히어로 학원

이 게임은 특수능력이나 재능을 가진 학생들이 모인 히어로 학원을 무대로 한 육성 시뮬레이션 게임이다. 플레이어는 이 학교의 선생이 되어 5명의 학생을 지도해서 이들을 특전대로 만들어야 하는데 플레이어의 역량에 따라서 학생을 영웅으로, 혹은 괴인으로 만들 수 있다.

■도시바 EMI ■99년 3월 예정 ■5,800엔

N게이지 운전기분 게임 「가탄고톤」

「전차로 Go!」와 비슷한 이 게임은 손바닥만한 사이즈의 철도모형 'N게이지'를 운전하는 전차 운전 시뮬레이션이다. 마을이나 해안선 등의 장면을 실사로 촬영해서 사용하였으며 일본 JR이 전차의 움직임이나 조작을 감수하여 실제로 전차를 운전하는 듯한 느낌을 준다.

■코에이 ■99년 2월 18일 ■5,800엔

신장의 야망 -무장풍운록-

일본 전국시대를 주제로 한 PC용 역사 시뮬레이션 게임 「신장의 야망」 제 4탄이 플스용으로 이식된다. 플레이어는 전국시대의 다이묘가 되어 부하 장수들을 지휘, 영토를 확장시켜나가야 한다. 플레이어는 무력을 키우는것 뿐만 아니라 다도 모임 등을 통해서 상인과의 관계를 돈독히 해야 한다.

■코에이 ■2월 25일 ■7,800엔

징기스칸 4

몽골 고원을 통일하고 나아가 전세계를 정복하려고 했던 징기스칸의 생애와 몽골 제국의 공방을 체험할 수 있는 역사 시뮬레이션이 플스용으로 출시된다. 이 게임에서 플레이어는 세계 30개 나라의 국왕으로 게임을 진행할 수 있을 뿐만 아니라 태어난 자손을 후계자로 임명할 수 있다.

■다즈 ■3월 예정 ■5,800엔

목표! 명문야구부

플레이어가 고교 야구부의 감독이 되어 자신의 팀을 갑자원에 출전시키는 것이 목적인 육성 시뮬레이션 게임이다. 플레이어는 학교행사를 주의하면서 연습 스케쥴을 짜고 연습시합을 통해서 선수들이 경험을 쌓도록 해야 한다.

ETC

■마이크로캐빈 ■99년 4월 예정 ■5,800엔

드래곤 머니

이 게임은 주식을 사거나 투자를 해서 돈이 많은 부자가 되는 것이 목적인 보드 게임이다.
플레이어는 사이코로를 돌려서 게임을 진행하게 되는데 각 말판마다 발생하는 '취직'이나 '주식투자' 등의 이벤트로 돈을 모으게 된다. 또한 스테이지 마지막에 기다리고 있는 드래곤을 전투에서 무찌르면 일확천금을 얻을 수 있다.

파판의 유저들이여, 눈을 떠라!

'파이날 판타지', 아이디어의 고갈인가? 시대적 부응인가?

「드래곤 퀘스트」(이하 '드퀘')와 함께 일본 RPG를 양분하는 「파이날 판타지」(이하 '파판'). 드퀘와 파판, 어느 한쪽의 패배로 결정지을 수 없는 경쟁이 시작한 87년이래로 12년이 흐른 99년 현재까지, 비디오게임에 있어 이 두게임은 RPG라는 장르의 정석으로 자리잡고 있다. 거의 1년반~2년마다 시리즈 최신작을 내놓을 정도의 빠른 타이밍을 가지면서도 '변화'에 있어서는 천재적인 면을 보이고 있는 파판. 그러나 시리즈가 거듭될수록 일반인의 지지도가 늘어나는 것에 비해 매니아층에서는 비난의 목소리가 높아져만 가는데…. 파판!! 스퀘어의 상업적 이익에 놀아나고 있는 것인가? 일부 매니아층의 아집의 목소리인가?

파판, 이름 값하는 게임

많은 일본식 RPG의 본보기이자, 매 시리즈마다 엄청난 판매량을 보장받는 이름 값하는 게임 파판. 파판의 이름 값!! 그 실체를 알아본다.

영화같은 게임을 목표로

파판에서는 이벤트 요소에서 영화적인 요소를 다분히 가지고 있다. 이것은 파판을 다른 게임과 차별화시키려는 전략이자 파판만의 매력중 하나로 수많은 팬을 확보하게 된 요소이기도 하다. 패밀리에서 슈퍼 패미컴, 플레이 스테이션으로, 롬 팩에서 CD-ROM으로의 발전은 그래픽 표현 능력의 발달과 함께 영화적인 게임 구성으로의 비약적인 발전을 이루게 된다.

「5」에서 운석이 떨어지는 장면. 이것을 빼면 「5」를 얘기할 수 없다

여러 가지를 봐도 충분히 슈패의 한계라고 생각되었던 「6」. 영화적인 구성은 어디까지 발전할 것인가?

여러 가지를 봐도 충분히 슈패의 한계라고 생각되었던 「6」. 영화적인 구성은 어디까지 발전할 것인가?

「4」의 프롤로그. 지금 보면 촌스럽지만 당시에는 '멋지다!'라는 말을 듣기에 충분했다

99년, 충분히 "이건 게임이 아니다"라고 말할 정도의 「8」동영상

현재, 그리고 약간의 미래를 생각하는 게임

파판은 과거의 요소중 계승해야 할 것과 현재의 상태에서 새롭게 추가해야 할 것을 명확히 구분하고 있다. 시대가 지나도 별로 바뀌지 않는 전체적인 음악 분위기와 「1」에서 「7」에 이르기까지 화면 구조나 글자의 위치가 전혀 바뀌지 않는 (일부 메뉴의 추가나 삭제는 있다) 메뉴 화면에 비해, 게임의 전체적인 구성이나 테마 등은 시리즈마다 현격한 차이를 보이고 있다. 시리즈마다 새로움을 추구하는 게임 구성이나 테마의 변화는 새로운 유저들을 끌어들이기에 충분하며 이것이 항상 초밀리언 셀러를 기록할 수 있는 파판만의 매력이기도 하다.

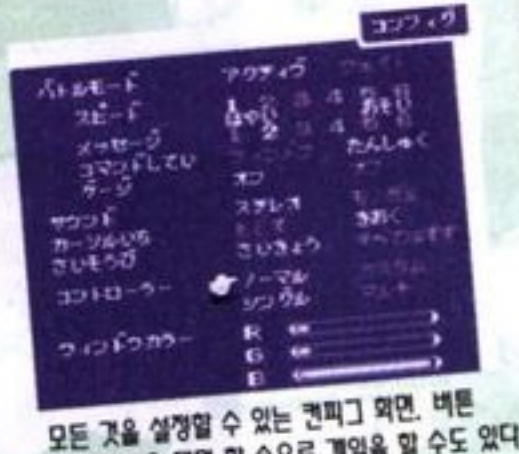
「7」의 개발 시기에는 육성게임이 그럭저럭 호조를 보이고 있었다. 그런 추세를 타서 들어간 것이 초코보 육성. 결국 나이트 오브 라운드의 습득 수단으로 전락했지만…

철저히 유저 입장에서 작성된 인터페이스

현재 92년 이후 나오는 RPG는 동일하지는 않다고 해도 전부 파판의 인터페이스를 기본으로 하고 있다. 결정 버튼으로 사람에게 말을 거는 '말하다'와 커맨드를 지양하고 부딪쳐서 문을 여는 '연다'라는 것은 인터페이스의 단순화를 실현한 단적인 예로, 이는 유저의 시원시원한 게임 진행(드퀘는 비비꼬아 놓는다)을 위해 고안한 것이라고 할 수 있다. 일부에서는 문을 여는 것과 사람에게 말을 거는 것이 당시 패밀리의 시스템적 한계로 인해 부딪치는 것과 결정 버튼을 사용할 수밖에 없었다고 하지만, '연다'와 '말하다'라는 커맨드를 따로 만든 드퀘의 경우 "불편하다"라는 원성을 듣게 돼, 결국 「6」에서는 파판과 같은 인터페이스를 사용하게 되었다.

또한 파판에서는 상점의 메뉴를 구입할 때 한 품목을 여러 개 동시에 구입할 수 있다(드퀘의 경우 죽어도 1개씩밖에 안 된다). 만약 게임 진행상 회복약 99개를 구입해야 한다면 드퀘의 반복을 거듭해야 하는 인터페이스와 파판의 인터페이스, 어느 것이 유저 입장에서 편리하겠는가? 노가다가 취미가 아닌 이상 당연 파판의 손을 들어줄 것이다.

탁월한 기술력

파판 매 시리즈마다의 그래픽과 음악(슈패에서는 같은 음악이라도 사운드 프로그래밍이 중요했다)은 시대를 앞서갔으며, 저장 매체가 CD-ROM이 된 이후 「7」에서 전투로 들어가는 로딩을 눈속임으로 극복한 점에 대해서는 CD-ROM의 로딩을 아는 게이머들에게 경악으로 비춰졌다. 이것은 CD-ROM이라는 하드를 철저히 연구하여 장면 전환으로의 시간을 대폭적으로 줄인 것으로, 이 정도의 기술력은 다른 여타 게임에서는 찾아볼 수가 없다.

모든 것을 설정할 수 있는 컨피그 화면. 버튼 배치에 손을 대면 한 손으로 게임을 할 수도 있다

그 외에도 전투시 아군을 볼 수 있는 시스템은 엄청난 영향을 끼쳤다

「7」에서는 다른 화면으로 넘어갈 듯하면 렌즈를 미리 이동시켜 둔다. 로딩시간에서 렌즈가 이동하는 것에 들어가는 시간도 많기 때문이다

파판, 변화만이 모든 것은 아니다

파판! 확실히 훌륭한 게임이며, 대작임에는 틀림없는 사실이다. 그러나 매 시리즈를 거듭할수록 칭찬의 목소리에 비례해 불만의 목소리도 높아져만 가고 있다. 소위 매니아라고 칭하는 유저들이 토로하는 파판의 라이트화. 일부 매니아층의 아집의 목소리인가? 아니면 스퀘어의 시대 감각에 맞춘 당연한 결과물인가?

화려한 무비에 가려지는 게임성

이것은 게임이 영화적인 면만을 너무 지향한 나머지 화려한 그래픽과 무비, 음악 쪽의 비약적인 발전으로 인해 게임성이 가려져버린 것을 뜻한다. 대표적인 예가 바로 「7」.

「8」의 무비를 보고 "이건 게임이 아니다! 장난이 아니다!"라는 말의 이면에는 "그래, 게임이 아냐. 그냥 영화로 만들어야지."식의 비아냥의 의미도 내재해 있다. '플레이어가 참여할 수 있는' 요소, 이는 게임이 영화나 만화, 소설과 비교해서 가장 내세울 수 있는 것이다. 게임은 어디까지나 게임이다. 게임의 외적인 요소, 즉 화려한 시각적 요소에 의해 플레이어가 참여할 수 있는 요소가 줄어간다면 그것은 더 이상 게임으로의 존재 의미를 잃게 된다. 게임을 플레이하다가 '화려한 무비'가 나오면 일반인들은 그냥 넋을 놓겠지만, 패드를 던져버리는 사람도 있다는 것을 스퀘어 제작자들은 알아야 한다.

결코 발전이 없는 것은 아니다. 존재감이 줄어가는 것 뿐

정말로 '영화같은' 게임은 「메탈기어」가 아닐까?

쉬워지는 난이도

이것은 「5」때부터의 현상으로, 「4」까지는 진행 중에 나타나는 적들과 일일이 상대를 하더라도 보스를 쓰러뜨리기 위해서는 레벨을 일부러 4나 6이상 올려야 했다(「4」의 최종 클리어 레벨은 55~60정도였다). 「6」의 경우 파티를 바꿔가면서 진행을 해야 케프카에게 갈 수가 있었고, 「3」의 마지막 던전에서는 마지막 보스까지 가는데만 2시간이라는 시리즈 최악의 구성을 가졌다. 그에 비해 「7」의 마지막 던전인 대공동의 입구에서 세이브 포인트를 만드는 아이템을 얻은 뒤 보스인 세피로스까지 가는데 대략 1시간 반정도가 걸린다(세이프티 비트를 어디서 사용하는가가 중요한데, 마지막 부분에서 사용할 경우 10분이면 도달할 정도로 난이도가 쉬워졌다). 아무리 장르의 구분이 옛날의 그것처럼 분명하지 않다 하더라도, 소수의 매니아층이 아닌 일반인들에게 어필하기 위해 '어려운 게임'을 지양한다 하더라도 난이도가 이정도라면 RPG이여야 할 이유, 굳지 고수하지 않아도 될 것 같다. 참고로 「7」의 리뷰에서 일본의 언더그라운드 잡지인 게임 라보는 10점 만점에 3점을 주면서 "이 게임의 장르는 RPG가 아닌 어드벤처일지도 모른다"라고 했던 코멘트가 생각난다. 또한 「7」에서 극에 달한 요소로, 일반 적과 전투에 들어갔을 때 무조건 결정 버튼만 연타하거나 연사 패드로 누르고 있기만 하면 된다. 이것은 '싸우다(*たたかう*)'를 선택해 지긋지긋한(?) 전투에서 빨리 벗어나려는 것으로, '싸우다'만 입력해도 넘어갈 정도의 전투라면 왜 치르게 하는 것인가 하는 의문이 생긴다. RPG라서?

「7」에 이르러서는 일부 파판매니아들에게서 '슈팅RPG'라는 이름이 붙게 되었다. 열심히 결정 버튼인 O버튼을 연타하는 필자

파판을 외면하는 유저들

일반인들이 말하는 것과는 달리 가정용 게임 경력이 최소 10년이 넘는 사람들에게 「7」과 「8」은 '사운을 건 게임', '이름 값밖에 없는 게임'등 비꼬는 표현이 등장할 만큼 상당히 보기 불편한 존재이다(파판의 이름을 달지 않았다면 외면을 받지 않았을지도). 그런 느낌이 들게 하는 것은 시대의 변화와 유저층의 다양화 등 여러 가지 변수가 있는데 여기서 그것들에 대해 이야기해보자.

시대의 변화

어떻게 보면 파판시리즈는 게이머가 가장 많이 가지고 있는 하드를 타겟으로 한 마케팅 전략의 하나로 볼 수도 있다. 그 본보기로 「1」부터 「6」까지의 유저들은 대부분 슈패를 갖고 장르로서는 RPG를 가장 선호하면서 가정용만이 주는 느낌을 충실히 즐기는 부류로 그 시기의 파판은 그들의 입맛에 맞춰 나왔다. 그러나 32비트 게임기 시대가 된 뒤에는 그런 유저들의 게임에 대한 열정이 많이 식은 것 역시 사실이다(나이를 먹기 때문이라고 생각된다).

이러한 것을 모를 리 없는 스퀘어. 결국 TV광고만을 보고 게임을 사기 시작하는 일본의 라이트유저(한국에는 이에 해당되는 경우가 거의 없다. 오로지 일본의 얘기일 뿐)라 불리는 유저에게 타겟을 맞출 수밖에 없는 기업의 입장, 돈의 논리를 우선시하게 되었다(이것으로 사카구치씨의 장인정신은 한물 갔을지도). 결국 「7」은 그러한 점을 고려, 제작・발매되었고 뒤늦게 이런 점을 알게 된 팬들은 「7」에 대해서 무수한 비난의 화살을 던지고 있다.

이건 파판이 아냐!

팬들을 무시한 게임 구성

파판이 제아무리 변화무쌍한 시리즈라고는 하지만 앞에서도 언급했듯이 보존과 갱신, 추가라는 절차는 언제나 계승되고 있다. 파판시리즈를 「4」부터 접한 이후(팩은 지금도 소장중이다) 그때부터 계승되어 오는 '느낌'이라는 것은 변함없었으며 세계관의 상당 부분이 개조된 「6」에서도 그 느낌이 변하지 않았던 것도 사실이다.

그렇다면 「1」~「6」이 「7」로 들어가면서 변화된 부분은 무엇인가?

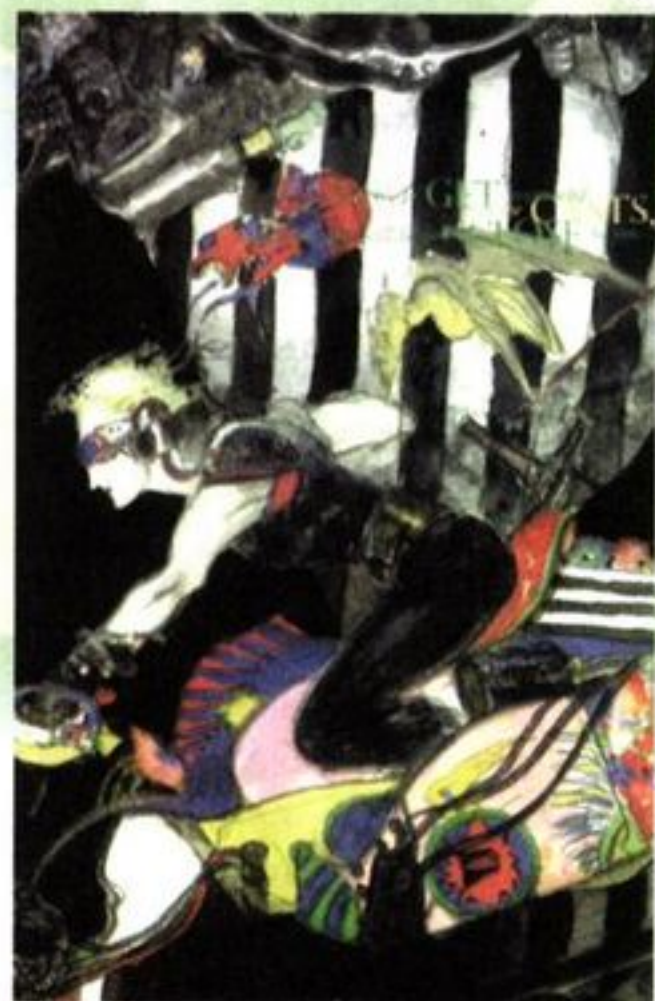
우선 「6」까지 이어졌던 전통적인(?) 파판의 아이템들이 「7」에 오면서 반이상이 삭제 당했다. 과장해서 말하면 마법명과 소환수(삭제와 추가가 있지만), 기본 아이템의 이름정도 밖에 기존 시리즈에서 이어지는 것은 없다고 할 수 있다. 세계관 역시 'FANTASY'라는 단어에 거의 맞지 않는다(이것을 스퀘어에서는 자신들이 제시하는 판타지라는 것으로 변명하고 있다). 심지어 일본 쪽에서 파판의 약어를 'FF'가 아닌 'SF'로 쓰는 것을 발견한 적도 있다. 물론 「7」에서 시작한 유저라면 이런 언급이 쓸데없다고 할 수 있겠지만 과연 슈패부터라도 해온 유저라면 어떻게 생각할까? 만약 「7」부터 시작한 유저가 정말로 파판이라는 것의 느낌을 알고 싶다면 에뮬이나(한글판도 나와 있다) 플스로 재작년과 작년, 그리고 이번 3월에 이식되는 「4」, 「5」, 「6」을 구해서 즐겨보기 바란다. 최소한 3개를 플레이해 보면 필자가 소리 높여 외치는 것을 이해하게 될 것이라 단언한다.

그래픽의 열세는 시대의 흐름에 의해서 부인할 수가 없다. 단, 당시에는 최고급의 대접을 받았다는 점만 알아두자

지금은 매니아의 수집품이 된 「4」와 「5」. 용산을 뒤져도 거의 나오지 않을 정도의 희귀성을 가지고 있다

메인 캐릭터 디자이너였던 아마노 요시타카의 역할 축소

파판매니아들에게 "파판의 특징이라면 무엇인가요?"라는 질문을 한다면, 일본과 한국의 파판팬의 반이상이 아마노 요시타카(天野喜孝)의 개성적인 캐릭터 디자인을 꼽는다. 그러나 「7」에 와서는 무슨 이유인지 91년에 스퀘어에 입사한 노무라 테츠야(野村哲也)라는 인물이 캐릭터 디자이너의 자리를 아마노씨에게서 빼앗았(?)으며 그 뒤 사카구치씨와 같이 일하면서 숱한 대작게임의 캐릭터 디자이너를 맡게 된 반면, 아마노씨는 「7」과 「8」의 이미지 일러스트만 그리는 것으로 역할이 엄청나게 축소되어 버렸다(「프론트미션 2」에서 캐릭터 디자이너의 자리도 뺏겼다). 그나마 설명서에서는 볼 수도 없고 일본에서 출간된 공략본이나 초회 한정이었던 가이드 북에서 밖에 볼 수 없게 되었다. 사실 플스의 3D능력으로는 노무라씨의 그림 쪽이 재현하기 쉽기는 하지만 아마노씨의 역할 축소는 팬의 기대를 저버리는 일이 아닐까?

노무라 테츠야씨의 재주가 모자란다는 의미는 절대 아니다. 그의 그림에서는 파판의 냄새가 느껴지지 않는다는 것 뿐

이 그림은 보는 사람이 슈패 때의 파판을 플레이해 보았는가에 따라 평이 엄청나게 나뉜다. 독특한 분위기와 개성 때문에 좋아한 케이스

크리스탈이 없다?

가장 비중이 약했던 「4」

게임성으로 시리즈중 최고라는 「5」의 세계관에 소설을 방불케하는 「택틱스 오우거」의 스토리를 조합한 「파이널 판타지 택틱스」. 크리스탈의 의미가 거의 「5」때와 비슷하게 채용되어 있다

「1」에서부터 「5」, 플스에서는 「택틱스」에 등장한 것으로 아마노 요시타카씨의 일러스트와 함께 시리즈의 개성중 하나이기도 했던 것이 '크리스탈'이다. 시리즈마다 크리스탈이 스토리에 미치는 영향력은 천차만별로, 정식시리즈에서 마지막으로 등장하는 「5」에서는 그것을 지키려는 주인공 일행과 그것을 파괴하여 엑스데스의 봉인을 풀려는 악의 세력이 대립하기도 했다(「3」과 함께 스토리에 많이 관련된 경우이다). 세계관이 많이 개조된 「6」에서 이상한 조짐이 보이기 시작해 우려를 했었는데(그래도 예상할 수 있었던 세계관이

었다), 「7」에서는 크리스탈이 나올 만한 세계관에서 아주 벗어나 버렸고, 「8」의 요소들을 보아서도(지금 발표된 것만 볼 때) 크리스탈이 나올 것 같지는 않아 보인다.

우리는 콧털아저씨의 최면술에 빠지고 있는 것일지도 모른다

「7」의 가이드북에 실린 사카구치씨의 인터뷰에서 게임의 제작방향이 어떠한 것인지에 대한 질문에 "유저들에게 생각할 시간을 주지 않는 것"을 목표로 게임을 만들고 있으며 "생각하는 시간을 줬을 경우" 제작이 실패했다고 생각한다는 답변을 읽은 지가 2년이 되어간다. 이 답변을 분석해 보자면 '무비'나 '화려한 그래픽, 소환 장면 등의 시각적 효과' 등으로 유저들에게 '생각하는 시간'을 주지 않겠다는 것이며, 이에 "내가 지금 뭘하고 있지?"라는 말이 나올 경우 실패했다고 판단한다는 것이다. 이제 「8」의 발매가 거의 눈앞에 다가왔다. 플레이에 들어가기 전에 화려한 그래픽, 무비 등의 시각적 효과에 정신을 팔지 말고 그것에 가려진 게임성과 정말로 게임으로서의 가치에 대해 생각해보자. 게이머는 제작사가 게임을 어떻게 만들던 간에 무조건적으로 돈을 바치는 봉이 아니다. 이제는 더 이상 콧털아저씨의 의도에 놀아나지 말자.

파판시리즈의 아버지인 사카구치 히로노부(ㅇ ㆍ 서). 그도 파판시리즈를 자식으로 보는 것 같다. 돈을 벌어오는 역할로서…ㅁ

「7」의 무비나 그래픽, 소환 장면 등은 정말로 경이적이다. 하지만 이것에 이끌려서 만세를 부르다가 문득 정신을 차려서 방금 했던 것을 생각해본다면?

지금 일본의 파판팬들은

「8」의 제작 발표와 함께 자료가 조금씩 공개되면서 「7」에 속은 유저들의 비판하는 목소리가 터져나오기 시작했으며 예약을 받기 시작한 1월 중순 현재 인터넷 이곳저곳의 게시판에서 자신의 의견을 이야기하는 것이 많아지고 있다. 그중 대부분은 「6」을 한 뒤 「7」에서 속은 것 때문에 구입을 하지 않겠다는 부류, 무비를 중심으로 제작된 광고를 보고 "본편에 들어가는 무비를 그대로 쓰면 어떻하냐"라고 걱정하는 일반인들 부류, 속는걸 알면서도 발매일에 사겠다는 부류로 나눠져있다.

팬으로서의 한마디

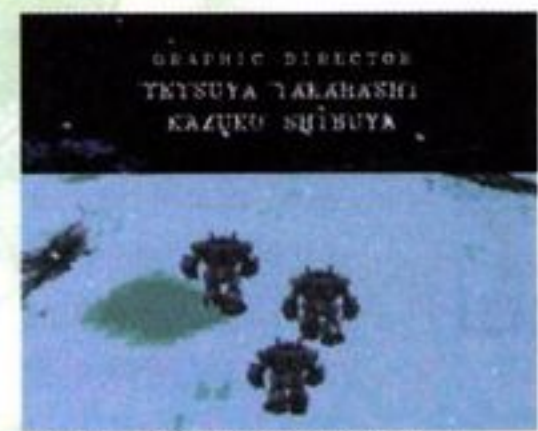
ゲームソフト

현재 일본 게임회사가 운영하는 게시판 중 널리 알려져있는 게시판인 세가BBS. 이곳의 게임 소프트(ゲームソフト)란은 세가 하드 외의 기정용 게임의 이야기를 하는 곳으로 예전부터 게임을 해오던 사람들이 모이는 곳이다

파판시리즈를 봤을 때 그래픽, 음악 등의 요소에서 초일류게임이라는 것을 부정하는 사람은 없을 것이다. 지금까지 같은 하드에서 파판을 능가한 요소를 가진 게임이 없었고, 나오자마자 순식간에 200만장이 넘게 팔리는 밀리언 셀러 게임이라는 점은 파판이 초일류게임이라는 점을 부정할 수 없게 만든다. 그러나 파판팬의 입장으로 「8」까지 이어져 내려오면서 지금까지 그 인기를 받쳐준 개성을 조금씩 버리는 것 같아 상당히 안타깝다. 물론 무조건적으로 변하지 말라는 것은 아니다. 변해야 할 것과 보존해야 할 것을 「1」~「6」때와 같이 해달라는 것이다. 소재 부족이 될지 모르겠지만 매 시리즈마다 스토리가 바뀌는 파판의 사정상 그런 일은 적을 것이라 믿고 있다. 파판 시리즈 중에서 거의 인정을 받지 못하고 있는 「7」의 경우, 파판이라는 이름을 빼고 본다면 상당히 좋은 점수를 줄 수 있다. 오로지 파판의 세계관에서 엄청나게 떨어졌기 때문에(이것은 시리즈가 「8」로 가면서 더욱더 심해지고 있는 것 같다.) 그런 비난의 화살이 날아가는 것인데, 매 시리즈를 정품을 사서 하는 한명의 유저로서 최소한 「6」을 플레이할 때의 느낌을 돌려줬으면 한다.

제작자들은 "저희들이 정말로 고생해서 만들었어요."라는 생각으로 영화같은 무비를 넣겠지만 팬들은 조작을 할 수 없다는 점에 "음, 이쁘네요."라는 말만 남기고 마음 한구석에서 생겨나는 불신과 함께 자리를 떠나 버리고 만다.

게임성으로서는 팬들이 최고라 인정하는 「5」. 결국 게임으로서의 재미와 영화적인 연출의 조화는 이 정도가 가장 좋을 것이다

GRAPHIC DIRECTOR
TETSUYA TAKAHASHI
KAZUKO SHIBUYA

지금 봐도 그래픽 상에서 전혀 무리가 없는 「6」. 세계관이 조금 개조됐을 뿐 파판의 분위기는 살아 있었다

「7」에서 유저들의 기억 속에 강하게 남아 있는 바하무트영식의 소환장면. 얻는데 상당한 노력이 필요하고 그만큼의 공격력으로 보상을 해주기는 하는데 이것을 소환했을 경우 1분 동안 아무 것도 할 수가 없다. 결론은 변형통이라는 것

「8」의 체험판에서 리바이어산의 소환장면. 전투템포는 시리즈중 가장 극악일지도(영화적인 연출?)

그래도 스퀘어의 전부가 변한 것은 아니다

사실 스퀘어는 이적 스탭으로 이루어진 회사도 아니고 발매하는 게임이 (변질된)파판만 있는 것은 아닙니다. 항상 신입사원 채용 공지를 인터넷에 올리고 있으며 슈패 때부터 일하고 있는 스탭들도 아직 건재하다. 파판이 돈맛을 알게 되어 변질된 후에도 그들은 슈패 때의 느낌을 살려서 자기들만의 세계를 유지해 갔다(결국 판매량은 100만개를 간신히 넘었지만). 파판이(또는 콧털 아저씨가) 변했다고 스퀘어 전체가 변한 것은 아니다. 스퀘어의 RPG는 모두가 인정하는 질을 가지고 있다. 달라진 파판에만 실망하지 말고 다른 시리즈를 찾아서 해보는 것이 더 바람직할지도 모르니까…. 「성검전설」이나 「크로노 트리거」의 속편 제작은 발표하지 않으려나!? Ⓟ

사가시리즈의 8번째 작품인 「사가 프론티어 2」의 화면. 역시 스퀘어의 RPG는 어딘가 모르게 매니악한 구석이 있다. 파판만이 일반인 취향을 노리고 스스로(?) 변질된 것뿐

MANIA PREVIEW

투하트(TO HEART)

리프의 비주얼 노벨 「TO HEART」의 플스용 버전 개발이 막바지 단계에 접어들고 있다. 이번호에서는 제품출시에 앞서 제작사인 리프와 일련의 '비주얼 노벨' 시리즈에 대해 알아보고 국내에 비교적 알려지지 않은 「TO HEART」라는 작품을 PC용 버전을 통해 소개하는 시간을 갖도록 하겠다.

비주얼 노벨(Visual novel)에 대한 견해

'비주얼 노벨'은 말 그대로 '시각적 소설'이라 할 수 있다. 소설을 책으로 읽으면 되지 왜 구태여 번거롭게 PC나 게임기를 통해 읽느냐고 하시는 분이 계실지도 모른다. 하지만 비주얼 노벨은 글과 추상적 이미지의 삽화로 이루어진 종이 소설책에 비해 화려한 그래픽과 사운드가 가미된 보다 확장된 개념의 소설이다. 그 확장된 요소에 의해 상상의 폭이 좁아지는 것은 사실이지만 디지털 매체의 장점을 활용한 인터랙티브 개념의 적용으로 주인공의 심리상태에 쉽게 몰입할 수 있다는 점이 비주얼 노벨에 차별화된 매력을 부여한다. 이러한 매력 하나만으로도 비주얼 노벨의 존재가치는 충분히 인정된다고 생각하는 바이다.

이 장르와 비교대상이 되는 것이 '사운드 노벨(Sound novel)'이다. 게임기용 사운드 노벨의 효시로 평가되는 춘소프트의 「제절초(弟切草)」를 살펴보면 BGM(Back Ground Music)과 SE(Sound Effect)가 상황전개와 분위기 조성에 대단히 커다란 역할을 하고 있는 것을 알 수 있다. 그림이 인물에 생명력을 부여하는 비주얼 노벨과는 달리 사운드 노벨에서의 배경은 소설의 삽화가 지니는 비중을 크게 벗어나지 않는 것이다. 이로 인해 발생되는 유저층의 분리현상도 생각해 볼 수 있다. 이미 소설적 상상력을 충분히 갖춘 성인층이라면 삭막한 글자의 나열과 알아보기도 어려운 추상적 삽화속에서도 얼마든지 나름대로의 극적 재미를 얻는 일이 가능하다. 따라서 비교적 추상적 이미지인 청각에 의존하는 사운드 노벨의 향유연령층은 아무래도 비교적 높은 쪽으로 치우칠 수 밖에 없을 것이다. 그에 반해 인물의 생김새나 배경 등 모든 것을 구체적으로 다 보여주는 비주얼 노벨의 대상연령은 미소녀물에 특별히 관심을 가지고 있는 일부 매니아층을 포함하는 작품내 히로인들의 동년배가 대부분일 것이다. 최근 소니에서 의욕적으로 추진하고 있는 「만드는 드라마(やるドラ)」시리즈도 넓게 보면 디지털 노벨 장르안에서 생각할 수 있다. 하지만 이는 스토리의 단락이 유기적으로 연결되어 매우 동적인 전개를 보여주는 특징을 보이는 한편 비주얼 부분을 한층 강화하여 마치 드라마를 보고 있는 듯한 느낌을 준다. 한마디로 말해 디지털 노벨이 정서에 호소하는 측면이 남아있는 정적(靜的) 소설이라면 만드는 드라마 시리즈는 보다 완전한 동적(動的) 소설에 가까운 것이다.

백문이 불여일견(?)

리프의 비주얼 노벨 시리즈

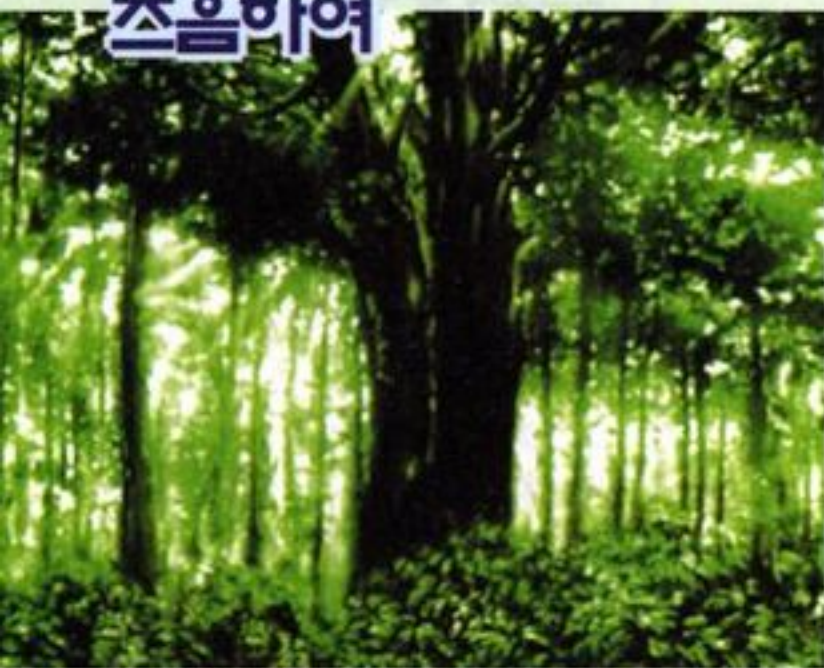
치밀한 인물설정이 돋보인다

시뮬레이션 어드벤처「화이트 앨범」으로 널리 알려진 리프는 「TO HEART('97)」이전에도 「물방울(:しずく)('96)」「상처(痕:きずあと)('96)」등 참신한 비주얼 노벨 작품들을 발표해 왔다. 이번에 플스로 컨버전 예정인 「TO HEART」는 시리즈 세 번째 작품이다.

리프의 작품에 등장하는 캐릭터의 디자인은 전통적인 표준형 미소녀에서 크게 벗어나지 않고 있다. 하지만 리프의 저력은 다른 곳에 있다. 그것은 첫인상에서 느껴지는 말초적 자극보다도 2차적으로 그 캐릭터가 지닌 개성에 의해

만들어지는 묘한 매력을 지니고 있다는 점이다. 즉, 스토리안에서 이루어지는 치밀하고 일관적인 성격묘사로 -기존의 미소녀 디자인의 관행을 벗어난 것은 아니지만- 나름대로 독특한 개성을 지닌 캐릭터를 만들고 있는 것이다. 그렇게 해서 리프의 캐릭터는 강한 중독성을 가질 수 있게 된다. 그 참신한 감각이 좁은 범위에 강력한 흡인력을 발휘해 비교적 소수지만 열렬한 매니아층을 형성하는 요인이 된 듯하다.

그런 이유에서인지 리프의 작품들은 유난히도 2차 창작의 모티브가 되는 일이 많다. 일본의 리프 팬사이트에서 발매후 수년이 지난 작품을 소재로 한 오리지널 스토리의 연재물을 발견하는 것은 어려운 일이 아니다. 최근에는 게임의 설정을 기초로 한 애니메이션의 제작까지 추진되고 있다고 한다. 약간 촌스럽기까지한 리프의 캐릭터들이 열성팬을 확보하고 있는 것을 보면 밋밋한「인형같은」미소녀는 아마 상상속의 연애 대상으로서도 현실감이 없는 모양이다.

TO HEART의 이식에 즈음하여

256컬러에서 이런 고품질의 CG가…

「TO HEART」라는 작품을 처음 접했을 때 느낀 것은 모든 구성이 매우 깔끔하게 처리되었다는 점이다. 진행이라고 하는 것이 그저 마우스 클릭으로 이루어지는 텍스트 표시와 한참만에 한번씩 나오는 선택 문항뿐임을 생각하면 조금 단조로운 감이 없지 않지만 경쾌한 분위기의 BGM과 파스텔톤과 수채화의 중간쯤 되는 고운 질감의 CG가 자칫 지루해 질 수 있는 장르상의 단점을 잘 보완해 주고 있다. 한마디로 표방하고 있는 장르의 범위를 아주 충실히 채운 군더더기 없는 작품이라 할 수 있겠다.

주인공 히로유키는 이제 막 고교 2년에 접어들며 새로운 계절을 맞는다. 주위의 여자친구들과 귀여운 신입생 후배…. 매일 반복되는 학교생활이지만 그 안에서 많은 사람들과 부대끼며 하루하루 추억의 앨범을 채워간다. 시기적으로는 학기의 시작인 3월부터 수학여행이 있는 5월초까지이다. 그 동안에 자신이 목적한 상대와의 해피엔딩을 위해 대시해야 하는 것이다.

TO HEART에 등장하는 히로인들은 하나같이 모두 이채롭다. 너무 지나치게 착해서 사람같지 않은 메인 히로인 아카리를 비롯, 미스테리에 싸인 초능력 소녀, 언제나 말이 없는 오컬트 매니아, 게다가 안드로이드까지……. 정말 인간형의 전시장을 방불케 하는 설정이다.

캐릭터들은 황당한 설정에도 불구하고 일관성 있는 묘사로 제법 사실성이 더해진다. 실제로 존재하기는 어려운 유형이지만 나름대로 근거와 배경을 가지고 있기 때문에 가능한 일이다. 비주얼 노벨에서는 소설과 같이 글로서 전개가 이루어지기 때문에 얼마든지 치밀한 묘사를 할 수 있다. 따라서 심리묘사의 세밀함은 수치화가 없을 뿐 요즘의 연애시뮬류를 훨씬 능가한다.

그런데 상당히 충실한 캐릭터 부문에 비해 시스템 면에서는 다소 불만스러운 점이 눈에 띄는 편이다. 대표적으로 이벤트에 대한 처리가 너무 소홀한 감이 있다. 당연한 얘기지만 이 게임(?)은 상당히 긴 텍스트를 가지고 있다. 실제로 1회 공략시 얇은 문고판 소설책 1권 가량의 글은 읽어 줘야 한다. 그러므로 이야기의 전개가 당연히 느려질 수 밖에 없다. 이러한 상황에서 중간중간 지루함을 달래줄 이벤트에서마저 불거리에 인색하다면 플레이어는 내용 같은 건 안중에도 없고 오직 엔딩만을 위해 마우스를 클릭하고 있는 상황에 놓이게 된다. 물론 이것은 어디까지나 소설로서 즐겨야 할 것이지만 장르의 범위를 지키는 선에서 CG로라도 인심을 좀 더 써 주었더라면 하는 아쉬움이 남는다.

이 모습 때문에 자꾸 괴롭히고 싶어진다

배경은 계속 반복되는 것이 많다

텍스트를 읽는 것 자체를 즐겨야 한다

또한 템포가 느린 전개 때문에 야루도라 시리즈와 같이 다이나믹한 분위기에 익숙한 사람에게는 진행자체가 고역이 될 수도 있을 것이다. 하지만 앨범기능과 CG 달성율, 시나리오 회상모드 등 매니아의 수집욕과 완벽추구형 성향을 만족시켜주는 요소를 충실히 갖추고 있는 점은 인정해 줄만하다.

이번에 플스판으로 발매되는 TO HEART는 듀얼쇼크 대응(진동)에 음성지원, 게다가 방과후의 이동은 메뉴방식에서 조우캐릭터의 확인이 가능한 맵화면으로 바뀔 예정이다. 플스 유저로서는 반가운 얘기겠지만 본래 가지고 있던 비주얼 노벨로서의 담담한 색깔을 그만큼 포기한 모습으로 얼마나 유저들에게 어필할 수 있을지 사뭇 의심스럽다. 필자의 생각으로는 본래의 비주얼 노벨이 지닌 맛을 그대로 지켜주었으면 싶지만 역시 단순 이식보다는 향상된 요소가 추가되는 것을 모두가 원하는 모양이다.

기본시스템은 충실하다

사실 비주얼 노벨이라는 장르가 형태를 갖춘 것은 이미 오래전의 일이지만 국내의 유저들에게는 다소 생소할지도 모르겠다. 내용전개의 대부분이 텍스트를 통해 이루어지는 탓에 일본어 해독이 불가한 절대다수의 유저층에게 외면당해 대중적 확산이 어려웠기 때문일 것이다. 빠른 시일내에 한글화가 추진되어 국내 유저들도 비주얼 노벨의 참맛을 느껴볼 수 있는 날이 왔으면 하는 바램이다.

PS 액션 리플레이 코드

루나틱 돈 3

●자금 최대
8OOED36C 967F
8OOED36E OO98
●초기 보너스 포인트 최대치 고정
8OO648OC 27OF

주인공의 능력치

●현재 HP
8OOED31C O3E7
●최대 HP
8OOED32O O3E7
●현재 MP
8OOED31E O3E7
●최대 MP
8OOED322 O3E7
●공격력 레벨
8OOED324 OO63
●마법력 레벨
8OOED326 OO63
●방어력 레벨
8OOED325 OO63
●민첩성 레벨
8OOED327 OO63

스트리트 파이터 제로 3

●체력
8O194O78 OO9O(1P)
8O1944CO OO9O(2P)
●게이지
8O19416A OO9O(1P)
8O1945B2 OO9O(2P)
●도발 가능
3O1941OA OOO1(1P)
3O194552 OOO1(2P)
●공중 필살기
3O194O51 OOOO(1P)
3O194499 OOOO(2P)
●한방으로 이기기
DO1944CO OO9O(1P)
8O1944CO OOOO
DO194O78 OO9O(2P)
8O194O78 OOOO
●단 장풍
DO1C3DO8 FFFF
8O1C3DO8 OOOO
●메뉴
8O17DD16 FFFF
●숨겨진 모드 및 모든 캐릭터 등장
8O1143B8 OOO1
8O1143D8 OOO1
8O1143F8 OOO1
●진 상태로 변화(L1버튼)
DO1985C4 OOO4(1P)
8O19414E OO24
DO1985D4 OOO4(2P)
8O194596 OO24
●대전 후 레벨 및 이즘 레벨 최대 상승
(월드 투어 모드시)
DO1218D8 OOO2
8O1218D8 OOO1
DO1C3218 OOO2
8O1C3218 OOO1

에어가이츠

GOD BLESS THE RING
EHRGEIZ
EHRGEIZ

●체력
8O11E7OE OOB8(1P)
8O122522 OOB8(2P)
●필살기 게이지
8O11F4O6 OOAO(1P)
8O12321A OOAO(2P)
●캐릭터 전부 등장
8O1F162C FFDE
8O1F162E OOO3
●무비 전부 등장
8O1F163O OFFF

브랜드 뉴 퀘스트 모드

●기본 HP
3O1F2DO6 OOFF
●현재 HP
3O1F2D14 OOFF
●MP
8O1F2DB8 632A
●기본 공격력
3O1F2DO4 OOFF
●현재 공격력
3O1F2D1E OOFF
●방어력
3O1F2DO6 OOFF
●경험치
3O1F2D2C OOFF
●민첩성
3O1F2DOE OOFF

마르 왕국의 인형공주

●플레이 시간
8OO442OC xxxx
8OO442OE xxxx
●이노치움
8OO4422O xxxx
8OO44222 xxxx
●아이템(xx=OO(O)~63(99))
3OO44224 OOxx
: 이후로는 1바이트씩 더함
3OO44226 OOxx까지
●감사 게이지(xxxx=OOOO(O)
~OO23(35))
8OO442E6 xxxx
●로케이션
8OO445BO xxxx

캐릭터 패러미터(두 번째 캐릭터부터는 24바이트씩 더함)

●현재 HP
8OO44634 xxxx
●최대 HP
8OO44638 xxxx
●현재 MP
8OO44636 xxxx
●최대 MP
8OO4463A xxxx
●EXP
8OO4462C xxxx
8OO4462E xxxx
●숙련도
8OO4463O xxxx
8OO44632 xxxx
●공격력
8OO4463C xxxx
●방어력
8OO4463E xxxx
●민첩성
8OO4464O xxxx
●영리함
8OO44642 xxxx
●레벨
3OO44644 OOxx
●숙련도
3OO44645 OOxx
●이동력
3OO44646 OOxx

초코보의 이상한 던전 2

●돈 최대
8O1O33OO EOFF
8O1O33O2 O5F5

초코보의 능력치

●레벨
3O1O1A13 OOxx
●현재 HP
8O1O1A1O O3E7
●최대 HP
8O1O1A2C O3E7
●공격력
3O1O4946 OOFF
●특수 방어력
3O1O494A OOFF
●방어력
3O1O4948 OOFF
●HP 변경
3O1O1A1O OOFF
●공격력 변경
3O1O4946 OOFF
●방어력 변경
3O1O4948 OOFF
●특수 방어력 변경
3O1O494A OOFF
●현재 HP
8O1O1A1O xxxx
●최대HP
8O1O1A2C xxxx
●다음 레벨까지 1P
8O1O1A2E OOO1
●현재 건강(최대치=255(FF))
3O1O33O6 OOxx
●최대 건강(최대치=255(FF))
3O1O33O7 OOxx

●대의 최대수(최대치=99(63))
30103308 00xx
●파이어의 책 레벨(최대치=99(62))
30103368 00xx
●브리자드의 책 레벨
30103369 00xx
●에어로의 책 레벨
3010336A 00xx
●선더의 책 레벨
3010336B 00xx
●쿠에이크의 책 레벨
3010336C 00xx
●드레인의 책 레벨
3010336D 00xx
●파이어의 책 다음 레벨까지 1
3010336E 0001
●브리자드의 책 다음 레벨까지 1
3010336F 0001
●에어로의 책 다음 레벨까지 1
30103370 0001
●선더의 책 다음 레벨까지 1
30103371 0001
●쿼이크의 책 다음 레벨까지 1
30103372 0001
●드레인의 책 다음 레벨까지 1
30103373 0001

에리의 아뜨리에

●돈(yyyy, xxxx=00000000 (0)~0001869F(99999))
8010D7E8 xxxx
8010D7EA yyyy
●날짜(xxxx=0000(1년째, 9/1) ~0CA7(9년째, 8/31))
8010D7EC xxxx

스테이터스(에리)

●현재 HP
800CA6A0 xxxx
●최대 HP
800CA6A2 xxxx
●현재 MP
800CA6A4 xxxx
●최대 MP
800CA6A6 xxxx
●모험자 레벨
800CA6A8 xxxx
●경험치
800CA6AA xxxx
●물리 공격
800CA6AC xxxx
●물리 방어
800CA6AE xxxx
●마법 공격
800CA6B0 xxxx
●마법 방어
800CA6B2 xxxx
●민첩성
800CA6B4 xxxx
●연금술사 레벨
800CA6C2 xxxx
●경험치(연금술사)
800CA6C4 xxxx
●지식
800CA6C6 xxxx
●기술
800CA6C8 xxxx
●피노
800CA6CA xxxx
●랭크
800CA6CC xxxx
●명성
800CA6CE xxxx
●인기
800CA6D2 xxxx

테일즈 오브 판타지아

●길드 최대
8008740C 967F
8008740E 0098
●1번의 전투로 길드 최대
D00EBDC8 0002
800EBDC8 0001
●1번의 전투로 레벨업 1
800227C4 0008
800227C6 8E05
●1번 레벨업으로 HP 최대
80022260 0001
●1번의 레벨업으로 TP 최대
800222CC 0001
●1회의 레벨업으로 각 스테이터스 최대
80022374 0001
8002245C 0001
80022544 0001
●1번의 특기 사용으로 습득율 최대
D00F50C0 0032
800F50C0 0001
●1번의 조리로 요리 숙련도 최대
D00AA1D4 0002
800AA1D4 0001
●전투 중 TP 줄지 않음& 전투 종료 후 TP 완전 회복
D0131E0E 1C40
80131E0E 1000
D0131E28 0002
80131E28 0001
●적 좀처럼 등장하지 않음 (×버튼을 누르고 있는 동안)
3007F37F 0000
D007F37E 0040
80087ADC 0000
●캐릭터의 상태 이상을 막음
D011E650 0001
8011E650 0000
D011E6A0 0002
8011E6A0 0000
D011E6E4 0004
8011E6E4 0000
●아이템 사용시 개수 줄지 않음
80014A5A 00E0
●구입하거나 전투 후 입수하는 아이템을 강제로 10개로 만듦
80014A38 0001
80014A44 000A
●어디에서라도 세이브 가능
D0088726 6000
80088726 6200
D0088726 6100
80088726 6300
●이동 속도 증가
E0131DC2 00450004
30138E5F 0050
30139097 0050
301392CF 0050
30139507 0050
●마법 발동 속도 증가
E0131DC2 00450004
80139122 0000
8013935A 0000
80139592 0000
●모든 공격 크리티컬 100%
E0131DC2 00450004
30138E9F 00FF
301390D7 00FF
3013930F 00FF
30139547 00FF
●몬스터 도감 100%
B0780002 00000000
80087B00 1F1F
●명공참상검 사용(R2버튼)
D00F9F6C 000A
800F9F6C 0001
D00F9F82 1040
800F9F82 1000
D007F378 0002
30138F19 0001

환상수호전 2

幻想水滸伝 II

●돈 최대
8006A4F8 423F
8006A4FA 000F
●경험치 999(R1+R2버튼)
E006211C 000A0002
B0xx0024 00000000
(xx=캐릭터 명수)
80069894 03E7
●1번 전투로 레벨 최대
D002BFAC 001F
8002BFAC 0001
●모든 캐릭터 HP 최대
800731AA 1000
●모든 캐릭터 능력치 최대
800740B0 00FF
800740B2 2402
●무기 레벨 최대
8007482A 2402
●1번 대장간에서 단련하면 무기레벨 최대
80074828 0010
8007482A 2402
●적 출현하지 않음(×버튼을 누르는 동안)
8002566E 0001
30062125 0000
D0062124 0040
8002566E 0000
D002566C 5644
8002566E 0902
●리치몬드에 관련된 모든 정보 습득
B0420001 00000000
3006A93A 0044
●게임 도중에 얻은 캐릭터를 파티에 넣기
B07A0001 00000000
3006AE10 0007

Ps CHEAT CODES FOR USER

◆독자의 비법을 모집합니다.

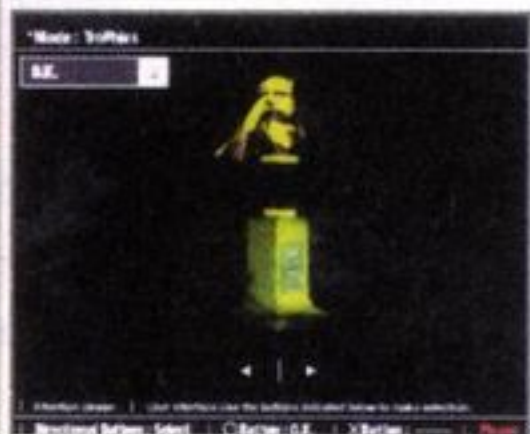
각 기종별로 금단의 비법을 따로 모집하고 있으니 응모시 어떤 기종의 금단의 비법인지를 꼭 명기해 주시기 바랍니다. 채택된 분들에게는 파워점수 500점을 드립니다.

보낼곳 서울시 마포구 상수동 324-1 법경 B/D 5층 게임파워 PS비법 담당자 앞

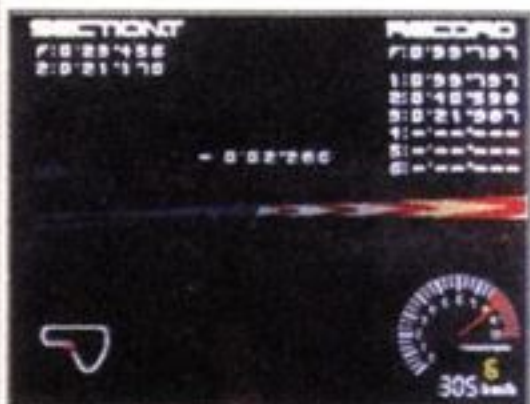
R4 -릿지레이서 타입 4-

숨겨진 트로피

GP(Grand Prix)모드의 트로피는 보통 팩맨이 등장하지만 베스트 분기로 클리어하면 사용한 팀·차량 타입에 따라 달라지는 숨겨진 트로피가 출현한다. 이 베스트 분기는 1번이라도 재시도하지 않고 모든 레이스를 1위로 골인해야만 한다.

트로피	사용한 차량
마피	MMM의 드리프트 타입
와갼	MMM의 그립 타입
크로노아	PAC의 드리프트 타입
왈큐레	PAC의 그립 타입
안드아제네시스	RTS의 드리프트 타입
보스코니언	RTS의 그립 타입
드래곤 스피릿	DRT의 드리프트 타입
길	DRT의 그립 타입

크로노아 트로피를 획득했다!

역코스

GP모드를 클리어하면 타임 어택에서 역코스를 선택할 수 있게 된다. 도중에 패하더라도 상관없으며 그냥 GP모드의 결승 4 레이스까지 클리어하면 된다. 다만, 이 코스는 타임 어택 모드에서밖에 사용할 수 없다.

코스를 거꾸로 달려도 'Wrong way'라는 표시가 나오지 않는다!

숨겨진 스티커

숨겨진 스티커는 숨겨진 트로피와 마찬가지로 GP모드를 베스트 분기로 클리어하면 출현한다. 이 스티커는 각 팀마다 1종류씩 총 4종류가 준비되어 있다. 또한 에디트 화면에서는 2P측에 마우스를 연결해서 사용할 수 있다.

레이코의 그림을 스티커로 사용할 수 있다

팩맨을 운전해보자!

그랑프리와 엑스트라 트라이얼로 입수할 수 있는 모든 차량(총 320대)를 얻은 상태의 데이터를 로드한 다음, 차고로 가보면 새롭게 등록된 9번째 차량으로 남코의 마스코트(?)인 팩맨이 출현한다. 그와 동시에 숨겨진 팩맨용 BGM도 선택할 수 있게 된다.

○ 차고에 저장할 수 있는 모든 차량을 입수하면 팩맨이 등장한다

○ 어두운 장소에서는 팩맨의 전신이 헤드라이트가 된다

팩맨(PACMAN)

전장: 2.1m
전폭: 1.4m
전고: 1.6m
중량: 765Kg
최대 출력: 765마력
최고 속도: 시속 242Km

비트매니아 서드 믹스

숨겨진 트랙 출현조건

이 게임에 숨겨진 3가지 트랙은 바로 전 스테이지의 득점에 따라서 출현조건이 결정된다.

Believe again

80's j-pop의 두 번째 곡으로 출현

●출현조건: 첫 번째 곡에서 아래의 점수 이상으로 클리어한다.

ambient	95000점
soul	95000점
ballad(classic)	35000점
j-dance pop	67000점
hiphop	80000점
bossa groove	47000점
80's j-pop	72000점
reggae	45000점
soul(classic)	45000점

j-dance pop의 배열이 다르다

nine seconds

digital funk의 세 번째 곡으로 출현

●출현조건: 두 번째 곡에서 아래의 점수 이상으로 클리어한다.

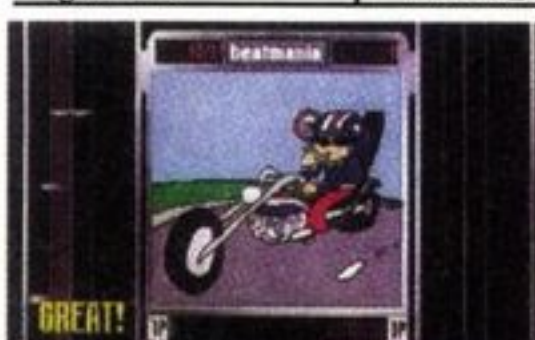
j-dance pop	67000점
hiphop	80000점
funky jazz groove	55000점
house	87000점

템포는 느리지만 판정이 까다로운 트랙이다

area code

digi rock의 네 번째 곡으로 출현

●출현조건: 세 번째 곡에서 아래의 점수 이상으로 클리어한다.

house	97000점
bossa groove	60000점
reggae	55000점
soul(classic)	55000점
big beat mix	67000점
house(classic)	64000점
drum'n bass(classic)	45000점
digtal funk	42000점

이 트랙 역시 nine seconds처럼 판정이 까다롭다

에리의 아뜨리에

에리의 숨겨진 이벤트

이 게임에서 주인공인 에리가 눈을 돌리는 이벤트를 볼 수 있다. 그 방법은 에리의 방에 있는 지구의를 50번 돌리면 된다. 이때 지구의를 50번을 더 돌리면 마리가 어지러워하는 모습까지 볼 수 있다.

지구의를 50번 돌린다

에리의 눈이 돌아간다

아가동산

플스 유저 여러분! 이제 때는 왔습니다! 이제 조금만 기다리면 여러분들이 그렇게 기다리고 기다리던 「파이널 판타지 8」이 출시됩니다. 저도 손꼽아 기다리고 있습니다만 제발 남은 기간동안에 발매일이 연기되는 불행한 일이 없었으면 좋겠네요.

안녕하세요? 아가박님. 저는 충주에 살고 있는 김수민이라고 합니다. 저는 저의 친구에 대해 이야기하려고 합니다. 저에게는 쉰달봉이라고 불리우는 친구가 하나 있습니다. 어느 날, 제가 달봉이에게 SS가 뭔지 아냐고 물어 보았습니다. 그러자 그가 생각하다가 하는 말이 "삼성의 약자 아니냐(SamSung)". 저는 황당하여 다시 달봉이에게 PS는 뭔지 아냐고 물었더니 옆반 교실에 갔다오더니 "프로스펙스(ProSpecs)". 썰렁했나요? 썰렁했다면 죄송합니다. 안녕히 계세요.

한마디로 말해서 정말로 썰렁한 얘기네요. 수민군 친구라는 쉰달봉군(아마도 신달봉이 본명이고 이 이름은 별명이겠죠)은 비디오 게임하고는 아예 벽을 쌓고 지내는 학생인 것 같군요. 비디오 게임에 조금이라도 관심이 있다면 SS, PS가 게임기의 약자라는 사실쯤은 알고 있었을텐데 말이죠. 수민군! 친구에게 플스 게임 한 번 시켜주세요. 아마 단번에 플스에 미치지 않을까요?

강아지가 PS에 오줌을!

아가박 형님. 안녕하세요? 저는 영동에 사는 전민호라고 합니다. 지난 번에 제게 정말 충격과 쇼크를 주는 사건이 일어났습니다. 그날도 저는 열심히 FF 7을 아침부터 4시간째 하고 있던 중이었습니다. 제 방문이 약간 맛이 간 상태라서 항상 개구멍만하게 열려 있습니다. 이로 인해 제 머리를 돌나게 하는 사건이 터진것입니다. 저희 집 강아지 딸랑이가 기어들어 오더니 킁킁거리며 냄새를 맡기 시작했습니다. 순간 저는 불안한 생각이 들어 시선을 딸랑이에게 돌린 순간 그 즉시 뒷다리를 망측하게 쳐들고 오줌을 금쪽같이 아끼는 PS에 퍼부어대는 것이 아닙니까? "으악- 오늘부로 넌 보신탕감이야!" 전 비명을 질렀습니다. 요즘도 개만 보면 악몽에 시달리고 있습니다. 으윽 아까운 PS-

민호군네 강아지가 플스를 자신의 구역으로 생각했나 보죠. 일반적으로 개들은 자신의 영역을 표시할 때 오줌을 싸두거든요. 아니면 주인이 자기하고 놀아주지 않은데 대한 불만의 표시였는지도 모르죠. 그건 그렇고 플스 본체에 오줌같은 액체가 좀 스며들어갔다고 해서 완전히 망가지지는 않을텐데요. 아마도 잘 말리면 플스가 다시 작동할 수 있을겁니다(냄새는 좀 나겠지만).

메모리카드 데이터가 날라갔어요!

안녕하세요! 아가박 형. 저는 장진호라는 아이입니다. 저는 PS가 없습니다. 그래서 친구 집에 가서 합니다. 그런데 어느 날, 제 친구가 액플을 써서 환상수호전 2를 하려고 하는데 메모리 카드에 데이터가 없더군요. 그 녀석은 흥분하여 메모리 카드를 확인했습니다. 그러나 메모리 카드엔 아무것도 없었습니다. 그래서 그 녀석은 레가이어 전설(40시간)과 기타 수많은 게임 데이터를 날렸습니다. 저도 테일즈 오브 판타지아(공략이 없어도 무지 많이 갔다)와 사운전드 암즈, FFT 등을 날렸습니다. 아가박 형. 그 녀석은 메모리 카드에 손댄 일이 없어요. 왜 그런가요? 꼭 좀 가르쳐 주세요. P.S: TOP 공략 빨리 해주세요.

이런 질문은 게임 클리닉(구: 겜훈장)에 맞는 내용인 것 같네요. 하지만 질문을 하셨으니까 답변을 해드리죠. 액플 카드를 써서 게임을 플레이하더라도 메모리 카드 데이터가 날아가는 경우는 거의 없습니다. 즉, 메모리 카드에 문제가 있는 것 같은데 아마도 친구가 사용하고 있는 메모리 카드가 일본 정품이 아닌 대만이나 홍콩제가 아닌가 싶네요. 물론 이런 종류의 메모리 카드가 모두 문제를 가지고 있는 것은 아니지만 가끔씩은 오작동을 일으키는 불량품이 있기도 하죠.

바이오 해저드 2가 막혀요

안녕하세요. 아가박님. 저는 이번 처음으로 편지를 보내게된 상현이라고 합니다. 제가 여쭤보고 싶은 것은 다름이 아니라 저는 PS의 바이오 해저드 2를 뒤늦게 하고 있는 유저입니다. 지금 바이오 해저드 2의 클레어편을 하고 있는데 처음에 찾는 초소를 못 찾아서 이렇게 펜을 든 것입니다. 공략집을 보면 1층 외곽초소 반대편으로 가서 키를 얻어 1층 외곽초소의 문을 열고 들어가야한다고 써있는데 저는 그 반대편 초소에 나오는 키를 찾지 못해서 3일동안 헤매고 있습니다. 저는 바이오 해저드 2를 전부 깨고 싶은데 여기에서 막혀서 좀 화가 나기도 합니다. 제발 좀 가르쳐 주세요. 부탁드립니다.

이번 질문 역시 게임 클리닉 코너에 해당되는 질문인데 아가동산으로 왔네요. 다음부터는 게임 클리닉으로 보내주세요. 바이오 해저드 2를 지금 플레이하다니 비교적 늦게 플레이하시는 것 같네요. 1층 외곽초소 반대편에 가서 잘 살펴보면 분명히 키가 하나 있을 겁니다. 그 키로 외곽초소의 문을 열고 들어가면 게임을 계속 진행할 수 있지요. 그럼 열심히 하세요.

나의 분신(?) 제로스

안녕하세요? 아가박님 슬레이어즈 원더풀을 하다가 제로스가 귀여워서 그려보냅니다. 아! 그리고 얼마전에 SS를 PS로 바꿨습니다. FF 때문에…. FF 7 정말 재밌더군요. 그럼 이만 열심히 일하세요.

제로스의 특징을 잘 살린 그림이네요. 하지만 재미있는 사연도 함께 보내주었다면 더 좋았을텐데…. 다음부터는 재미있는 사연도 함께 보내주세요. 참! 새턴에서 플스 유저가 된 것을 정말 축하해요.

포켓 스테이션이 모으자 고질라로!

안녕하세요. 아가박님. 다름이 아니오라 얼마전에 정말 기막히면서도 웃긴 일이 있어서 이렇게 펜을 들었습니다. 용돈을 받은 날 드디어 사고 싶던 포켓 스테이션을 산다는 마음에 기분이 엄청 좋았습니다. 하지만 그 날, 친구들과 놀러갈 때가 있어서 살 시간이 없었습니다. 마침 동네 친구를 만났는데 그 친구가 오늘 용산에 간다고 해서 얼씨구나하고 그 친구에게 돈을 주며 부탁했습니다. 그렇지만 그 친구는 컴퓨터밖에 모르기 때문에 포켓 스테이션을 전혀 몰랐습니다. 시간이 없던 저는 대충 손동작으로 크기는 이만하고 버튼도 있고…열심히 설명했지만 듣는 둥 마는 둥해서 조금 걱정은 했지만 저는 그 친구만 믿고 친구들과 재미있게 놀러 갔습니다. 집에 오자마자 포켓 스테이션을 받으러 친구집에 갔습니다. '고마워' 하며 받는 순간 저는 뒤로 넘어갈 뻔 했습니다. 그 이유는 바로 모으자 고질라였었

기 때문입니다. 저는 왜 다른 것을 사왔냐고 화를 냈습니다. 그러자 그 친구는 이름을 잊어 버려서 제가 설명한 것처럼 아저씨께 이야기하니까 그것을 주었다고 하며 미안하다고 하는데 더 이상 화를 낼 수도 없었습니다. 집에 돌아와 생각해보니 그 친구에게 일방적으로 부탁해놓고서 화를 내 정말 미안했습니다. 그리고 한편으로는 웃음도 나왔습니다(푸하하~)

정말 황당한 사건이네요. 현민군은 포켓 스테이션의 발매일이 98년 12월 23일에서 99년 1월 23일로 연기된 사실을 그 당시에는 몰랐나 보군요. 아마 알고 있었더라면 그런 황당한 일을 당하지 않아도 되었을텐데 말이죠. 어쨌든 본의 아니게 드림캐스트용 메모리 카드를 구입하게 되었으니 내친 김에 드림캐스트도 구입하는 것이 어떨까요! 아! 농담입니다. 플스가 아직 건재한데 굳이 드림캐스트를 살 필요는 없겠죠.

펜팔할 친구를 찾아요!

안녕하세요. 아가박님. 전 현재 PS를 보유하고 있는 Ken이라고 해요. 아마 Power에는 처음일거에요. 제가 아가박님께 이렇게 글을 올리는 것은 바로 저를 소개해 주셨으면 해서요. 이 추운 날씨에 친구 하나 없어서 방안에만 처박혀 나뒹굴고 있는데, 친구는 저~멀리 머~먼 나라의 女와 펜팔을 한다고 자랑하고… 욱~ 저도 펜팔하고 싶어요~ <처절한 절규>

전 83년생인 밝고 건전한 청년(?)으로… 이제 고 1이 되죠. 물론 ♂이고요. 원래 남의 이야기는 잘 들어주는 편이니 남녀 누구든 편지 주세요. 추운 겨울(겨울인가?), 따뜻한 말벗이 필요한 당신께~(?)

P.S: 답장은 100%입니다. 마니마니라고 올려주세요.

부탁해용~ 아가박님. 꼭, 꼭! Please~제발~~펜팔을 하고 싶은 가엾은 Ken, 인사올렸습니다~

정현군도 거의 방콕족 수준인가 보군요. 어쨌든 아가동산에 정현군의 애절한(?) 펜팔 광고가 실렸으니 그렇게도 원하던 펜팔 친구(특히 여자)가 생길 겁니다.

종말론을 믿으시나요?

안녕하세요. 아가박 형님. 드디어 이제 1999년도로 접어들었군요. 그동안 한 해를 어떻게 보내셨는지… 새해에는 좋은 일이 있기를 바래요. 아가박님은 종말론을 믿으시나요? 2월호 게임파워를 보니 1999년 종말에 대한 기사가 있더군요. 정말로 종말이 일어나는 걸까요? 지금까지 노스트라다무스를 비롯한 성모 마리아의 제 3의 예언, 수많은 예언가들이 20세기말에는 엄청난 재앙이 내린다죠. 사실 전 이것에 대해 고민을 한 적이 많아요. 그리고 종말론을 믿고 있어요. 저희 어머니께서는 이런 저를 보고 참 한심스럽다고 하시더군요. 하지만 아무리 1999년에 종말이 일어난다고 해도 '우린 반드시 1999년도에 죽는다' 이러한 생각을 갖지 말고 모두가 긍정적으로 모든 생활을 열심히 하며 더욱 밝고 희망차게 살았으면 좋겠어요. 꼭 종말이 일어나는 것만이 아닌데 말이에요. 저를 비롯한 모든 게이머들이 앞으로 나올 게임은 두고 억울해서 어떻게 죽겠어요. 앞으로 그런 것에 현혹되지 않고 공부도, 게임도 열심히 할 겁니다. 그럼, 아가박 형님. 새해 복 많이 받으시고요. 몸 건강히 안녕히 계십시오.

지난 달 파워에 1999년이 되면 지구가 멸망하거나 인류에게 큰 시련이 닥쳐온다는 기사가 나왔죠. 하지만 이것은 그저 흥미를 유발시키기 위한 기사였을 뿐 실제로 이런 일들이 발생한다는 것은 아닙니다. 미래의 일은 어떻게 될 지 아무도 알 수 없으며 설령 올해안에 지구가 멸망한다고 해도 그것때문에 비관하거나 자포자기의 상태에 빠져서는 안됩니다. 정환군 말처럼 앞으로 나올 재미있는 수많은 게임들을 두고 어떻게 죽겠습니까? '내일 지구가 멸망해도 나는 한 그루의 사과나무를 심겠다'라는 말이 있는 것처럼 우리같은 게이머들은 '내일 지구가 멸망해도 나는 재미있는 게임 하나를 클리어하겠다'라는 생각을 가지도록 합시다(너무 황당했나?)

플스를 위해서라면..

안녕하세요! 아가박님. 어느덧 기묘년 새해가 밝았군요. 요즘 저는 새벽 일찍(5시) 일어나 신문을 돌리고 있습니다. 왜냐구요? 플스를 구입하기 위해서죠. 새벽 기온은 장난이 아닙니다. 매일 일어나서 하는 일이지만 생각만 해도 끔찍합니다. 마스크와 가죽장갑을 끼고도 뼈속까지 스며드는 겨울바람을 막을 도리가 없습니다. 이런 악조건 속에서도 플스를 머리속에 떠올리면 힘든 것도 그만! 추운 것도 그만!입니다(몸상태는 완전 망가짐. 감기에 몹시 시달림). 이제 14일만 더 일하면 한달치 월급(?)이 나옵니다. 그 날을 위해서 아가박님이 꼭! 격려해주세요. 아마 큰 힘이 될 겁니다. 그럼 새해 복많이 받으세요.

P.S: 플스를 구입해도 새턴을 무시하지는 않을 겁니다. 제겐 둘다 소중한 게임기니까요! 아참! 감기 조심하세요.

스스로의 힘으로 플스를 구입하기 위해 아르바이트로 신문배달을 하는 도현군의 의지에 박수를 보냅니다. 남은 일수도 무사히 끝마쳐서 플스를 구입할 수 있기를 바랍니다.

고 3 여러분! 힘냅시다

아~ 우선 새해복 많이 ×2 받으세요!! 안녕하세요. 아가박님! 저는 Jun이라고 하는 열성독자입니다. 떡국은 많이 드셨는지… 새해가 돼서 좋은 점도 있지만 고3이라는 벽이 "쿠쿵"하고 나타나서… 암튼 심란하기만 합니다. 하지만 누구나가 겪는 일이니까…, 파워를 보는 고3 여러분들! 저와 같이 크게 "파이팅"을 외쳐 봅시다! 아가박님도요…, 12월말에 걸린 감기가 아직도… 그 덕분에 로봇대전 F도 거의 못하고 있습니다. 엄청 독하니까 아주 죽겠네요! 추운데 감기 조심하시고 몸 건강히 다음 달에 뵙겠습니다. 그럼 안녕히… P.S: PS공략왕 정말 죽여주는군요! 짱!

Jun(?)군도 마침내 고 3이 되셨군요. 정말 심란해지죠! 재미있는 게임도 못하고 그저 공부만 해야 하니까…. 하지만 이 고3이라는 시기도 살아가면서 한 번쯤은 거쳐야 하는 관문이라고 생각하고 열심히 생활한다면 언젠가는 편안한 마음으로 그 시절을 회상할 때가 올 겁니다. 자! 고 3이 되는 여러분들! 힘들내세요.

게임파워가 망했다구?

안녕하십니까? 아가박 형님. 얼마 전 서점에 갔습니다. "아저씨 딴 잡지는 다 있는데 왜 게임파워는 없어요?" "이제 안 나와. 망했어" 전 놀라며 할 수 없이 게임○○를 구입했습니다.

며칠 뒤, "아저씨, 게임파워 안 나온다고 했잖아요. 왜 있어요?" "내가 언제". 시…실화입니다. 할 수 없이 게임파워도 샀습니다. 왜 매 번 늦게 나오는 겁니까?

게임파워가 망하다니! 어떻게 그런 서운한 말을…. 아마도 서점 주인 아저씨가 술에 취해서 헛소리(?)를 했거나 게임챔프가 게임파워로 이름이 바뀐 것을 망한 것으로 착각했나 보죠. 아무튼 그 서점 아저씨가 큰일 날 소릴 했네요. 그리고 앞으로 저희 게임파워는 매달 10일에서 월말로 바뀌어 발행됩니다. 그러니 이제는 늦게까지 기다릴 필요가 없겠죠?

사기(?)를 당한 일

안녕하세요? 아가박 형님 전 파워 애독자 김창욱이라고 해요. 아가동산에 처음으로 편지를 띄우네요. 다름이 아니고 제가 하고 싶은 얘기는 며칠전에 저희 동네에서 사기당했던 저의 일입니다. 전 PS가 없지만 동네 친구에게 빈대붙어 여러 게임의 엔딩을 보았습니다. 그리고 그 친구의 생일날 전 학원을 마치고 그 친구에게 선물을 하기 위해 전부터 그 친구와 하고 싶었던 R4를 사러 갔습니다. 전 가게에서 단숨에 친구집으로 날아갔죠. 그리곤 가방에서 CD를 꺼냈습니다. 헌데… CD케이스를 여는 순간! 뜨아~ 아무 것도 없었습니다! 케이스 안에 조용히 잠자코 있어야 할 따끈한 CD는 보이지 않고 빈 껍데기뿐이었습니다. 전 충격을 받고 친구와 함께 그 가게로 또 날아갔습니다. 그 아저씨께 따지자, 아저씨 왈, "이 녀석들 어디서 사기를 치는거야! 장사하는 가게에서 어디 그런 일이 있겠냐"하시며 오히려 화를 내는 것이었습니다. 너무 화가 나서 머리가 폭발할 것 같았습니다. 그리고 저와 친구는 그 자리에서 아저씨와 치열한 말다툼을 했죠. BUT…승리의 길을 멀고 험했습니다. 결국 저와 친구는 돈을 모아서 다시 R4를 샀죠. 아가박님 도대체 누가 사기를 당한거죠. 그 일을 생각하면 앞으로는 이런 사고를 당하지 않도록 파워 독자들도 조심해주세요.

그리구 아가박 형도 항상 건강하고 99년 복 많이 받으세여~♪ 그럼 20000.

그 게임점 아저씨가 사기를 친 것은 아닌 것 같네요. 가끔 CD를 케이스 안에 넣은 줄 알았는데 나중에 보니까 빈 케이스일 때가 있죠. 결국 그 아저씨도 케이스 안에 CD를 넣는 것을 깜박한 채 그냥 판 것이라고 생각할 수 있겠죠. 만일 그렇지 않고 진짜로 사기를 칠려고 했다면 그 아저씨는 정말 나쁜 사람입니다(도대체 돈을 얼마나 벌려고 그런 치사한 짓을…). 만일 창욱군과 친구가 CD를 사자마자 확인해봤다면 그런 일은 일어나지 않았겠죠. 다음부터는 CD를 구입할 때 한 번 확인해보세요. 결코 손해보는 일은 없을 테니까요!

새해부터 늦게 온 입장객

DC-File

DC가 지향하는 네트워크 게임의 세계는?

요즘은 「스타크래프트」를 모르면 원시인' 이라는 말을 심심치 않게 들을 수 있다. 남녀노소 가릴 것 없이 폭발적인 인기를 끌고 있는 「스타크래프트」의 히트 이유를 살펴보자. 일단 게임의 구성면에서 상당히 튼튼한 모습을 보여준다. 3개의 종족으로 나뉘어져 있는 플레이어 캐릭터, 각 종족간의 오묘한 상성, 그리고 훌륭한 스토리 등이 일단은 높은 점수를 확보하고 있다. 그러나 비슷한 종류의 다른 게임들도 스타크래프트 만큼의 완성도를 보이는 작품은 다수 존재한다. 그러면 어째서 유독 「스타크래프트」인가? 스타광들의 한결같은 대답은 '배틀넷 때문' 이라는 것이다. 게임자체의 재미도 상당하지만 전세계의 사람과 팀이 되어, 혹은 적이 되어 '대(對) AI' 에서 느낄 수 없는 긴장감과 재미를 얻을 수 있기 때문이라는 답변이다. 게다가 이 '배틀넷' 이라는 곳은 별도의 사용요금 또한 필요치 않다. 정품 소프트웨어의 유저이고, 인터넷에 접속할 수 있는 환경이 된다면 누구라도 사용하여 꿈의 전투를 벌일 수 있다. 이것이 배틀넷의 매력인 것이다.

DC 소프트웨어 중 「세가랠리2」는 네트워크를 통한 멀티 플레이를 지원한다. 최대 4인까지 지원하는 이 멀티 플레이 모드는 아케이드에서도 즐길 수 없었던 환상의 모드라고 할 수 있다. 그러나 이 「세가랠리2」의 멀티 플레이를 즐기기 위해서는 세가사에 설치된 서버에 직접 전화로 접속해야 한다는 얘기가 들려온다. 또한 이 서버는 한시적으로는 무료지만 일정한 시간이 지나면 유료로 전환할 방침이다. 배틀넷에 익숙해져있는 국내 유저들은 네트워크를 통해 전 세계 사람들과의 랠리 레이싱을 꿈꿔왔겠지만, 아쉽게도 엄청난 국제전화비를 부담할 각오를 하지 않으면 「세가랠리2」의 멀티 플레이는 '남의 집' 이야기로만 그치게 되는 것이다.

현존 최고의 하드웨어인 만큼 DC에 관심을 가지고 있는 것은 일본 국내인 만이 아니다. 일본을 출국하는 외국인들의 손에 드림캐스트가 들려있는 것을 적지 않게 볼 수 있고, 인터넷 뉴스 그룹에 올라와 있는 다양한 언어의 드림캐스트 관련 소식을 접해 보면 그 열기를 실감할 수 있을 것이다. 물론 외국에서의 발매가 아직까지 정식으로 이루어진 것은 아니라도, 세가에서 구상하고 있는 각종 통신기능 관련 서비스는 '일본 국내용' 으로만 그치고 있다는 생각을 떨칠 수가 없다.

'네트워크 게임을 얼마만큼 자유롭고 편안하게 이용할 수 있는가' 라는 점은 기본적으로 소프트가 가진 재미를 배가시키는 마력을 가지고 있다. 「세가랠리 2」는 게임 자체의 매력으로도 꽤 인기를 끌 수 있음에는 틀림이 없지만, 네트워크의 원활한 지원을 내 걸었다면 더욱 순탄한 판매 향상을 꾀할 수 있었지 않겠는가…라는 아쉬움이 남는다. 세가랠리의 개발진들을 초청해서 한국의 게임방을 시찰시켜보면 어떨지… 황급히 「세가랠리 2- 레이싱넷 에디션 버전-」을 개발하려 들지는 않을까?

It's me! Kaji!

너무나 섬세한 게임

센무

세가의 장인 '스즈키 유'가 긴 시간을 숙성시켜온 게임, 정말로 실제와 흡사한 게임. 동영상같은 그래픽이 게임 화면인 게임. 센무가 등장할 날이 점차 다가오고 있다. 이제까지 없던 게임의 요소를 이용, 최고로 발돋움 할 만반의 채비를 갖추어가는 센무를 살펴보자

▶제작사: 세가 ▶장 르: RPG(FREE)
▶발매일: 3월(예정) ▶발매가 : 미정

운명의 서곡은 이렇게 시작된다

늘어가는 등장인물들

주인공은 이버지의 죽음에 대한 의문을 풀기 위해 여행하며 무수한 사람들과 만나게 된다. 그들과의 만남 그리고 대립을 통해 점점 많은 것을 얻어가는 주인공. 주인공의 앞날에 도움이 될 수도, 걸림돌이 될 수도 있는 새로운 등장인물들을 소개한다.

차용(蒼龍 : 소류)

이와시와 결전을 벌인 자객. 단순한 자객이 아니라 고대의 권법을 사용하는 사천왕의 한 명이다. 상당한 무공을 가지고 있으나, 자신의 무술을 악에 이용하고 있다. 앞길을 가로막는 자는 누구라도 용서치 않는 냉혈한. 료의 앞날에 커다란 걸림돌이 될 듯한 인물이다.

차가운 눈빛이 악의 기운을 풍긴다

챠이

달칠 셈인가? 흉칙하잖아!

사람인지 괴물인지를 알 수 없을 정도로 기형적인 형태를 한 캐릭터. 외모로 보아 주인공 편의 사람이 아님은 누구나 짐작을 할 수 있을 듯하다. 몸놀림이 날렵하고, 긴 팔 덕에 공격의 사정거리가 무척 길다.

홍수영(紅秀瑛)

중국의 전통문화에 심취, 그 연구에 몰두하고 있는 여인이다. 당연히 역사와 무술에도 깊은 조예를 가지고 있으며, 주변 사람들로부터 존경과 신뢰를 얻고 있다. 센파가 소녀라면 이쪽은 여성에 가까운 캐릭터

일러스트보다 부드러운 인상을 주는 게임속 디자인

원

홍콩에서 만나게 되는 소년. 이 소년은 뭔가 특별한 재능을 가지고 있다고 한다. 그 재능 덕분에 료가 도움을 얻게 된다고 하는데…, 차림새로 판단하건데 혹시 소매치기 소년이 아닐까?

주원달

표면상으로는 별볼일 없는 운송회사의 전 간부이지만, 예전에는 구룡성 내에서 막대한 권력을 가지고 있던 실력자였다. 거의 모든 정보를 가지고 있는 실력있는 노인

발매를 멀리 앞두고도 호평과 악평이 교차하는 가운데 그 관심도가 점점 높아져만 가는 센무. 일본에서는 대도시 순회 프로모션을 통해 팬들의 갈증을 해소시키고 있으나, 국내에서는 이렇다 할 정보의 장이 없는 게 현실이다. 정보에 굶주린 센무의 팬들을 위해 최신 화면을 지면에 담는다.

하즈키 이와시의 죽음

지난호 특보에도 소개한 바와 같이, 이야기 초반에 주인공의 아버지 하즈키 이와시는 중국에서 입수한 '거울' 때문에 의문의 죽음을 맞게 된다. 아버지의 죽음을 통해 본격적인 스토리 속으로 빠져드는 주인공 료. 생사를 걸고 최후의 결전을 벌이는 하즈키 이와시의 모습을 화면을 통해 감상하기 바란다. 화면은 절대 동영상이 아니라는 점을 확실히 알아두자.

도장에 찾아든 자객에게 당당히 맞서는 이와시

한치의 틈도 없는 두사람. 이런 이벤트 중에도 시점전환을 할 수 있다

이와시의 패배?!

섬세함&편리함

섬세함 - 핸드 모션

지난호에 공개했던 섬세한 손 모습 디자인을 기억하는가? 마치 사진을 보는 듯한 손 모양들이 게임 중에 그대로 사용된다. 모션 캡처 기술을 인체의 부분적인 곳으로 압축시킨 핸드 모션 캡처. 그 섬세함을 그림으로 느껴 보자.

여러 가지 단서를 제공할 테이프 레코더, 그것을 조작하는 섬세한 손의 그림을 보라

DREAMCAST

'녹음기' 하면 소니를 연상하는 것이 일반적. 그러나 이적행위는 용서할 수 없다는 것일까? SH시리즈의 메이커 히타치의 레코더가 그려져 있다

섬세함 Ⅱ - 일러스트에서 게임화면으로

게임에 등장하는 무수한 방과 무수한(500명에 달하는) 인물을 멋지고 섬세하게 그려내고 있는 것도 셴무만의 장점이다. 멋진 그래픽의 한 예로 일러스트레이션이 게임에 사용되는 CG로 변신하는 장면을 공개한다.

거칠고 다소 나잡한 일러스트 디자인이…

CG화 되었다

이런 멋진 그래픽의 방이 게임 속에서 무수히 등장한다

편리함 - QTE

원 버튼으로 조작하는 다양한 액션 장면. 이것이 스즈키 유가 그리고자 하는 누구나 쉽게 즐길 수 있는 게임 세계이다. 그러나 너무 단순한 조작으로 일관된다면 예전의 타이밍 게임(타임걸, 닌자 하야테) 같은 '버튼 눌러 그림 보기'가 될 지도 모른다는 불안한 면도 있다. 편리함과 액션성을 둘 다 가지는 훌륭한 시스템이 탄생하기를 기대해 보자.

렌과 수갑으로 묶여 한 덩어리가 된 료. 이 때 갑자기 QTE 발동! 이벤트에서는 이런 식이더라도 격투는 버파처럼 'GPKE' 방식이었으면…

돈벌기

지난 호에서도 말한 바와 같이, 다른 RPG처럼 적과 사우고 나서 난데없이 돈을 얻거나, 아이템 박스를 열어 돈을 뒤져내는 식의 '돈벌이'를 셴무에서는 볼 수 없다. 생활을 위해서는 돈이 필요하고 돈을 얻기 위해서는 어떠한 일을 해서든 벌어야 한다. 아르바이트나 도박을 통해 충분한 돈을 손에 넣어두지 않으면, 먹을 곳도 쉴 곳도 없는 처량한 신세가 되고 만다. 현실의 세계를 뼈저리게 느끼게 하는 살벌한 게임.

주사위 게임을 이용, 재산증식에 힘을 쏟는 주인공. 이전의 많은 게임에서도 도박을 소재로 한 미니게임이 존재했지만, 셴무의 도박은 좀 더 필사적인 면이 있다. 자칫 잘못하면 노숙자가 될 수도?

리얼타임 게임이라는 것은…

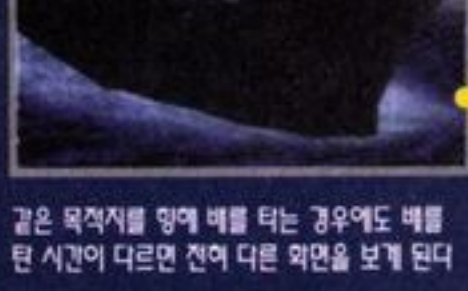
이제까지 많은 게임들이 게임 속에 실제 시간의 개념을 도입하고자 했지만, 상당히 추상적인 모습으로만 표현되었다. 한걸음 걸을 때마다 시간이 흘러간다던가, 건물에 들어갔다 나오면 밤낮이 뒤바뀌는 등, 실제의 시간 흐름하고는 많은 차이를 보여왔다. 셴무는 「매직 웨더」와 「타임 컨트롤」이라는 두가지 시스템을 통해, 게임 속에도 현실과 거의 비슷한 시간의 흐름을 만들어 냈다.

같은 목적지를 향해 배를 타는 경우에도 배를 탄 시간이 다르면 전혀 다른 화면을 보게 된다

또! 발매 연기다!

클라이맥스 랜더즈

CLIMAX LANDERS

クライマックスランダーズ

대작급의 발매연기는 이제 일반적인 것으로 치부해도 될 만큼 당연시되고 있다. 처음부터 발매일을 느슨하게 잡은 뒤, '발매일을 앞당겼습니다!' 라고 외쳐주는 메이커는 없는 걸까? 물론 좋은 게임을 위해서는 충분한 개발시간이 필요하겠지만… 도대체 어떤 게임이 되어가길래 자꾸 발매가 늦춰지는지 최신 화면을 살펴보자.

▶제작사: 클라이맥스	▶장 르: RPG
▶발매일: 미정	▶발매가: 미정

전혀 다른 '피스'가 모여서 만들어지는 세계

「클라이맥스 랜더즈」의 세계는 '피스'라는 단위의 월드가 존재한다. '피스'라는 것은 일정한 지역을 말하는 것으로 피스별로 지형, 자연, 거주하는 사람들이 판이하게 달라지게 된다. 각 피스별로 뚜렷한 특징이 존재하고 있어 두 개의 피스를 비교해 보면 마치 전혀 다른 게임을 보고 있는 듯한 느낌이 들기도 한다. 이 '피스'는 초기부터 존재하여 마음대로 왕래할 수 있는 곳이 있는가 하면, 처음엔 볼 수 없다가 특정 조건에 의해 출현하게 되는 곳도 있다.

피스와 피스는 그림처럼 연결되어 있다. 아직 개발중이므로 여러 개의 피스가 더 추가될 예정이다

최초부터 존재하는 피스

시계탑 피스

주인공인 '소드'는 시계탑과 함께 바로 이 피스로 공간 이동하게 된다. 이야기가 시작되는 공간이기도하다.

길을 헤매던 소드는 유적 같은 것을 발견하고…

미스터 와이어

이상한 말투의 사나이. 시계탑 피스의 유적을 조사하고 있다

시계탑을 나온 소드가 본 것은 전혀 알지 못하는 세계

중세피스(루루안 광장피스)

이상한 세계에 떨어진 소드는 정처없이 헤매이다 이곳에 이르게 된다. 여기서 만난 한 노인이 소드를 영웅으로 칭하며 이 세상을 구해달라고 하는데…

소드의 눈앞에 나타난 것은 본 적도 들은 적도 없는 세상

이 세계의 사람들과 조우하기 시작한다

마스터

마스터라 불리우는 이 수수께끼의 노인은 소드를 영웅이라 부르며 많은 지식을 전달한다

로즈 공주

이 피스에서 만난 공주. 어느 나라인가의 공주인 듯, 기사도 한 명 데리고 다닌다

마스터 피스 (센트럴피스)

비밀에 쌓여 있는 공간. 이 세계를 유지시키는 데 결정적인 역할을 하고 있는 듯한 공간이다. 사람의 그림자를 찾아보기 힘든 삭막하고 신비로운 피스.

알 수 없는 힘이 존재하는 듯한 공간, 마스터 피스

소드가 서 있는 곳은 마스터 피스. 저 너머로 시계탑 피스와 센트럴 피스가 눈에 들어온다

미스터 피스의 계단을 달려 올라가는 소드. 미스터 피스의 크기는 그렇게 크지 않은 듯하다

DREAMCAST

Z33콜로니 피스(미래피스)

미래도시의 일부를 도려내어 이 세계에 갖다 붙인 듯한 피스. 이곳에 있는 사람이며 건물이며 모두 미래적인 모습을 하고 있다.

아렌 박사
'매드 사이언티스트 (연구에 미친 사람처럼 몰두해 있는 과학자)'로 보이는 인물. 의외로 도움을 많이 주는 과학자

크리스탈
순진하고 어린 소녀가…아닌 과력의 사이보그. 눈빛으로 봐서는 정상이 아닌 듯

Z33 콜로니에 찾아간 소드를 맞이한 것은 사람이 아니라 개, 어더

미래적인 건축 양식이 눈에 띈다

전장의 숲 피스(라오 피스)

싸움이 끊이지 않는 전장의 일부를 옮겨놓은 지역. 무기와 전쟁 기술만이 발달한 삭막한 지역이기도 하다.

중앙에 보이는 것이 주인공의 하나인 라오의 집

전쟁으로 가득찬 '전장의 숲 피스'의 시나어 라오와 만나게 된다

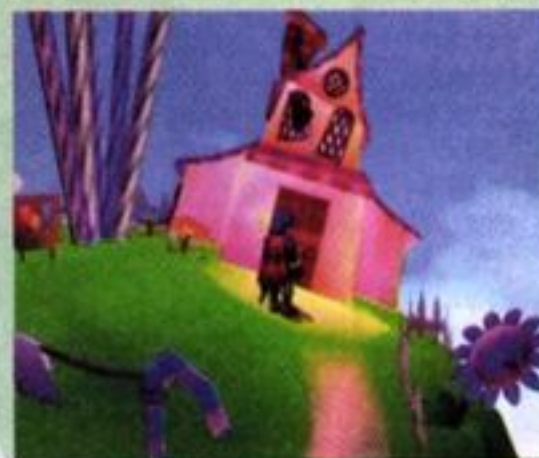
이 피스 내에는 '판담 존'이라는 몬스터 출몰지역이 존재한다

노이만 피스

거대한 거북이가 풍선을 달고 떠다닌다. 그 위에는 집이 있고, 그 집에는 노이만 부부가 살고 있다. '이상한 나라의 앨리스' 나 '로저 래빗'을 연상시키는 피스.

노이만 부부
노이만 부부는 소드에게 여러 가지 일거리와 성공보수를 제공하는 고마우신 분들이기도 하다

거대한 거북이 위의 작은 집. 이것이 노이만 피스다

○동화같은 집에 사는 노이만 부부

아! 편의점도 있다!

○평범한 샐러리맨이 등장한다

다른 피스들의 출현 조건은?

최초에 존재하는 것은 앞에서 본 6개의 피스뿐. 게임을 진행하다보면 어떠한 사건에 의해 나머지 피스로 통하는 길이 열리게 되는데…

바올
소드가 구세주라는 장로의 말을 전폭적으로 믿고 소드에게 도움을 준다

불의 산 피스

거의 문명의 흔적을 찾아볼 수 없으리 만치 원시적인 형태의 피스이다. 아마도 원시시대의 일부가 이 세계로 이동된 듯하다.

돈곤
늘 알 수 없는 말을 중얼거리고 있는 이 마을의 장로. 그러나 가끔 정보를 줄 때도?

언뜻 보기엔 감옥으로 보이지만 사실은 이 지역 사람들의 집이다

몬스터가 살고 있다고 전해지는 동굴

왕의 유적 피스

왕의 유적이라는 이름이 붙어 있는 만큼 뭔가 값진 것을 손에 넣을 듯한 피스. 유적과 떼놓을 수 없는 트레저 헌터(도굴꾼!) 라일을 만나는 곳도 바로 이 피스이다.

존즈
이쪽은 순수한 도굴꾼인 존즈. 라일과 작업명만 다를 뿐 하는 일은 같다

성동이 형제가 대장간을 경영하고 있다. 무기와 관련된 이벤트가 벌어질 듯

너클즈가 등장할 것만 같은 유적

유적에서 라일과 만나게 된다

후지미 마을 피스

일본의 한 마을을 그대로 옮겨놓은 듯한 공간. 오타쿠, 샐러리맨 등등 다양하고 현대적인 인물들이 다수 등장하는 피스.

쥰이치
편의점에서 시간을 때우는 할 일 없는 대학생

미카코
유흥업에 종사하시는 누님. 섹기발랄한 모습이 인상적

공포가 다가온다!

무지개빛 천사

DC로 개발되는 게임들이 속속 늘어가고 있음에도 불구하고 대부분이 비슷비슷하게 느껴지는 무거운 게임들임을 모두들 느끼고 있을 터. 그런 가운데 조금은 DC게임같지 않은 한 작품이 개발중에 있어 신선한 느낌을 준다. 밝은 톤의 시뮬레이션 게임 '무지개빛 천사'가 바로 그 작품이다

▶제작사: 재팬 코퍼레이션 ▶장 르: 시뮬레이션
▶발매일: 99년 (예정) ▶발매가: 미정

더 하우스 오브 더 데드란?

DC에도 여걸물 게임이 등장

DC 자체가 워낙 무게 있는 하드웨어여서인지 이제까지 발매되었거나 발표된 게임들은 다소 묵직한 분위기, 혹은 지나치게 고급스러운 느낌을 가지고 있었다. 하지만 묵직함, 잔잔함, 깊은 주제 등으로 일관된 게임만이 발매된다는 것은 소프트웨어의 다양성을 해칠 수도 있는 것이다. 그런 점에서 다소 상투적인 여걸 시뮬레이션 '무지개빛 천사'는 앞으로 발매, 혹은 개발될 DC게임의 폭을 넓히는 촉매의 역할을 하게 될 것이다.

상투적인 여걸 육성물. 그러나 의미있는 작품

연애, 육성, 전투의 요소를 혼합

「무지개빛 천사」의 스토리

세상은 일곱개 나라로 나누어져 있었지만 평화가 계속되고 있었다. 어느날 그중 한 나라인 피리우스 제국이 다른 모든 나라와의 관계를 끊고 오랜 평화를 무너뜨리기 시작한다. 그 배경에 마녀 '뮤레'가 있다는 사실을 알게 된 쿠룬 왕국의 국왕은 '은빛 기사'라는 칭호를 가지고 있는 주인공을 불러, 세상을 구할 일곱명의 여전사를 훈련시키는 책임을 맡긴다.

미녀의 앞에 놓인 위기의 세상

플레이어는 7인의 여걸을 육성시켜 이 세상을 구해야 한다

게임에 등장하는 여걸들

역시 여걸물답게 방어에 전혀 도움이 될 것 같이 않은 전투복을 걸친 여인들이 등장한다. 7인의 면면을 감상하자.

아레스 패시니티

단순, 성별초월파(소년 같은 행동), 스킨십 애호가, 이 모든 것을 압축해서 말한다면 '단순 직선적인 캐릭터'이다. 다루기 쉬운 타입. 이팔 청춘.

소레이유 반디아

솔직하고 밝으며 활동적인 성격을 가지고 있다. 몸을 움직이는 것을 좋아하며, 인간성도 그럭저럭…. 연인보다는 친구에 가까운 타입. 역시 이팔 청춘.

비나엘라 올비에트

일곱 소녀중에서 가장 나이가 많은 큰언니격의 캐릭터. 모범적이고 전반인 능력이 우수하다. 좋은 가문에서 태어난 품위있는 아가씨. 19세.

유비엘 크리스티나

비나엘라가 큰언니에 해당된다면, 유비엘은 어머니 같은 성격을 가진 아가씨이다. 잔잔한 분위기를 풍기는 모성본능의 결정체. 가사에도 능하다.

룬 아티 노뢰

어느 게임이고 한명은 있어야 하는 말괄량이 타입. 가사쪽과는 거리가 멀어, 이에 상당한 콤플렉스를 가지고 있다. 어떻게 훈련을 빼먹을까를 늘 고민한다.

멜쿠아 카벨루네

독서와 천체관측을 즐기는 두뇌파 소녀. 멤버중에서 가장 머리가 좋다. 상황을 냉정하게 판단하는 능력이 뛰어나다. 14세.

이번엔!

마벨 VS 캡콤

캡콤의 2D 게임이 드림캐스트로의 첫발을 내딛는다. 현재 아케이드에서 가동되고 있는 「마벨 VS 캡콤」이 그 첫발의 주인공. 새턴 2D 게임의 평판을 드림캐스트에서도 그대로 유지할 수 있을 것인가? DC로 발매되는 2D 격투는 어떠한 모습일까? 캡콤의 크로스오버 격투 게임 「마벨 VS 캡콤」이 그 모든 해답을 줄 것이다.

▶제작사: 캡콤 ▶장 르: 격투 액션
▶발매일: 3월 25일 ▶발매가 : 미정

DREAMCAST

누구와도 싸우는 스파 캐릭터들

오리지널 캐릭터들로 시작한 스파는 후속작을 발매하며 이곳 저곳에서 무수한 캐릭터들을 끌어들였다. 미국 만화인 엑스맨, 마벨 슈퍼 히어로즈 등(최근에는 '스파 VS 스폰'이라는 게임이 개발중이라는 루머도 떠돌고 있다). '죠죠의 기묘한 모험'이 '스파 VS 죠죠'가 아닌 것이 신기할 정도로 마구잡이식 캐스팅을 거듭해 온 캡콤. 그 뒤섞기의 결정판이 바로 이 「마벨 VS 캡콤」인 것이다.

캡콤은 게임 메이커이자 게임 믹서(MIXER)

죠죠 팀, 시립저스티스 팀도 한꺼번에 묶어서「일본 VS 미국」이라는 게임이 등장할 예정이다(거짓말입니다)

「마벨 VS 스파」와의 차이점은?

늘어난 등장 캐릭터

시리즈 전작에 해당하는 「마벨 VS 스파」와의 차이점은 먼저 등장하는 캐릭터에서부터 두드러진다. 미국 만화 쪽 캐릭터들은 거의 변함이 없지만, 캡콤 진영에서는 이제까지의 캡콤 게임 등장인물들이 거의 총출동한다. 스트라이더 비룡, 록맨, 캡틴 코맨도를 비롯 퀴즈 게임 「무지개빛 마을의 기적」에 등장한 캐릭터들도 기본 캐릭터 혹은 서포트 캐릭터로서 대전중 얼굴을 드러내게 된다.

시공을 초월한 모든 캐릭터 등장. 이것은 「캡콤빛 마을의 기적」

스페셜 파트너 시스템

스페셜 파트너 선택 화면

「마벨 VS 캡콤」에서는 직접 조작하는 한 쌍의 팀 외에, 한 명의 보조 캐릭터를 선택하게 된다. 직접 격투에 참여하는 것은 아니지만 요소 요소에 적절하게 도움을 주는 것이 이 보조 캐릭터의 역할이다.

필살기 발동시에는 잠시 동안 화면이 전환되며 그림과 같은 비주얼이 연출된다○

○록맨과 헐크와의 결투

베리어블 크로스

계속해서 변화를 거듭해 온 협동 공격의 「마벨 VS 스파」버전을 말한다. 화면을 가득 채우는 필살기의 화려한 연출, 무리한 캐스팅에도 불구하고 이 게임이 매력을 가지는 것은 이 필살기 시스템 탓이 아닐까 싶다.

○그리고 나서 피할 틈 없는 무지막지한 공격이…

정말로 나온답니다!

D&D 컬렉션

3월 5일! 이날은 숙원의 D&D가 발매되는 날이다. 발매일 확정! 이미 완성은 100%에 이르렀고 남은 것은 세부적인 조정뿐이다. 캡콤의 위력이 새턴을 다시 한번 달구는 그날이 머지 않았다.

▶제작사: 캡콤 ▶장 르: 액션
▶발매일: 3월 5일 ▶발매가: 미정

D&D Collection

두 게임이 들어있어서 컬렉션입니다

1년 이상의 '뜸들임'이 드디어 마무리되고, 겨우내 차가웠던 새턴이 다시금 열받는 날이 찾아온다. 드디어 D&D 이식 작업이 완료되었고, 그 발매일이 3월 5일로 확정되었다. 이번호에서는 각 시리즈의 무대와 간단한 시스템, 그리고 새로 공개된 화면을 싣기로 한다.

대미지를 받으면 방어구가 파괴되기도 한다. 그 옛날 '황금의 성'이라는 게임만큼은 아니지만…

직업에 따라 능력이 다른 것은 기본이다

조건을 클리어하면 특별한 아이템을 얻게 될 때도 있다

액션 게임이면서도 RPG의 개념을 적절하게 믹스시킨 것이 매력

마법을 쓰는 캐릭터들은 지정된 회수만큼 마법을 사용하며, 마법을 사용하지 못하는 캐릭터들은 아이템을 통해서 마법 효과를 사용할 수 있다

첫 장은 '타워 오브 둠'이라지요

평화로운 다로킨 왕국에 갑자기 들이닥친 몬스터들. 몬스터들에게 위협받고 있는 세상을 구하기 위해 용사들이 일어서고… 몬스터들을 조종하는 거대한 악의 근원을 제거하기 위한 용사들의 모험이 시작된다. 캐릭터의 직업은 클레릭, 엘프, 드워프, 파이터의 4가지이다. 드워프와 파이터는 힘을 위주로 하는 전투를 펼치고, 엘프와 클레릭은 마법에 의존한 화려한 전술을 구사한다. '타워 오브 둠'은 램팩이 없이도 플레이가 가능하다.

플레이어의 용맹함을 전해들은 사람들이 사건을 의뢰해 온다

상점에서 구입한 아이템을 액션중 적절하게 구사하는 것이 실력

둘째 장은 '쉐도우 오버 미스타라'더군요

1편에서 2년의 시간이 흐르고, 전작에서 용사들에 의해 야망이 저지되어 버렸던 악한 용 '신'이 다시금 악의 불길을 토해내기 시작한다.

새롭게 '시프'와 '매직 유저'라는 직업의 캐릭터가 추가되었다. '매직 유저'는 흑마법에 해당하는 공격마법의 마스터, 시프는 발군의 스피드와 탐색력을 자랑하는 유용한 캐릭터이다.

다양한 분기에 따라 전혀 다른 액션을 맛볼 수 있다는 것도 이 게임의 장점이다. 또한 새롭게 추가된 '링 커맨드 시스템'은 전투중 마법과 아이템을 재빠르게 선택할 수 있어 쾌적한 액션을 즐기는 데 많은 도움을 준다.

매직 유저가 쓰는 마법은 전작의 마법 캐릭터들과는 비교가 안될 정도로 화려하다

링 커맨드 시스템은 마법과 아이템의 선택을 한결 손쉽게 한다

∞스테이지 3부터는 분기가 존재한다. 선택에 따라 전혀 다른 두 개의 스테이지로

SATURN

투명하게 비춰지는 순백의 러브 스토리

위드 유(WITH YOU) -바라보고 싶어-

98년 9월 피아캐롯으로 유명한 칵테일 소프트가 WINDOWS용으로 내놓은 최신 연애 시뮬레이션 WITH YOU가 SS로 이식 결정됐다. WITH YOU는 일반적인 연애 시뮬레이션과는 달리 「순수한 사랑」이라는 것을 모티브로 수줍으면서도 감미로운 러브 스토리로 팬들의 사랑을 받은 작품이다. SS의 막판 미소녀 소프트 홍수 속에서 대반전을 일으킬 것이라는 기대도 받고 있는 WITH YOU. 6년만에 만난 첫 사랑과 항상 같이 있어준 소꿉친구. 과연 당신은 누구를 선택할 것인가?

▶제작사: NEC 인터채널	▶장 르: 연애 시뮬레이션
▶발매일: 미정	▶발매가: 미정

WITH YOU는 이런 게임이다!

모든 연애 시뮬레이션 게임의 주인공이 그러하듯이 주인공은 무수한 미녀들의 숲속에 쌓여 평범한(?) 고교 생활을 해나간다. 삼각 관계라고도 부르기 힘든 마나미와 나오리 두 사람 가운데 진정한 자신의 사랑을 찾는 것이 게임의 목적. 다른 여타의 게임들과 마찬가지로 대화와 특정 이벤트를 통해 두 캐릭터와의 호감도를 높여가는 것. 게임 중간에 나오는 선택문에 의해 두 사람 중 어느 한 쪽으로 스토리가 기울어지는 것이다. 화면 좌측 하단에 있는 펜던트로 현재까지의 스토리가 어느 캐릭터 쪽으로 흘러가고 있는지 알 수 있다.

사랑과 우정 사이의 줄다리기가 시작된다

그 밖의 타겟들! …그러나 맞추는 것은 불가능…

WITH YOU는 순수한 사랑에 초점을 맞추고 있기 때문에 주인공의 문란한(?) 사생활을 사전에 방지시키고 있다. 즉, 주위에 아리따운 꽃들이 피어있으되 꺾을 수는 없다는 얘기다. 사랑의 타겟이 되는 것은 오로지 마나미와 나오리 뿐. SS판에서는 이 점을 개선해 주었으면 하지만…. 아무튼 이 러브 스토리를 한층 더 아름답게 만들어 주는 서브 캐릭터들을 소개해 보겠다.

시가라키 미야코

지나치게 밝고 쾌활한 방송반 리포터 소녀. 주인공과는 2년째 알고 지내는 사이. 여러가지 소문에 통달하고 있어 주인공에게는 정보뱅크의 역할을 한다. 이런 종류의 캐릭터는 모두 그렇듯이 시끄러운 것이 단점.

나루세 마나미

주인공의 소꿉친구이자 첫 사랑 상대. 6년 전 미인마로 이민 갔었지만 아버지의 일 관계로 다시 귀국했다. 청순가련이라는 말이 잘 어울리는 내성적인 문학 소녀. 표현은 잘 못하지만 주인공에게 호감을 갖고 있음은 확실하다.

이토 노에미

주인공의 여동생. 어려서부터 몸이 약해서 운동을 잘 하는 오라버니가 동경의 대상이었다. 지금은 그러한 감정이 점차 다른 것으로 변하려고 하는데…(위험). 집에서 경영하는 커피숍에서는 웨이트리스로 일하고 있다.

다나카 사에코

보이쉬 타입의 다나카는 학교에서 주인공의 옆자리에 앉는다. 시원시원한 성격과 외모덕분에 여학생 여자들로부터 많은 동경의 대상이 되고 있다. 미야코와는 티격태격하는 사이지만 항상 미야코에게 당하는 것 같다.

참나 폰

마나미와 같은 시기에 전학 온 외국인 소녀. 게임안에서 또 하나의 미스테리한 부분을 이끌어주는 역할을 맡고 있다. 불가사의한 행동을 자주 보여주고 쓸쓸해 보이는 뒷모습에는 고국을 그리워하는 것 같은 분위기도 풍겨준다. 물론 그녀의 고향은….

히카와 나루미

역시 주인공의 소꿉친구. 주인공과는 10년 동안 알고 지내는 사이. 아버지가 신사의 신주라서 신사를 찾아가면 무녀복을 입고 있는 모습을 볼 수 있다. 밝고 쾌활한 성격이지만 우정과 사랑 사이에서 갈등하는 모습도 보여주는 섬세한 소녀다.

아마미야 미치루

개인적으로 가장 좋아하는 캐릭터다. 게임 안에서 유일하게 성숙한 여성의 향기를 풍기고 있다. 주인공이 다니는 학교의 임시 교사로 수업에서만은 진지하다는 평을 듣고 있다. 원래 직업은 고고학자로 미인마의 고대 유적에 대해 조사하고 있다.

선택문에 의해 펜던트의 색깔이 변한다. 파란색은 마나미, 빨간색은 나오리를 나타낸다

새턴人

데뷔 1년입니다. 98년 3월호에 처음으로 발을 디뎠습니다.
99년 3월에도 여전히 이곳에 있습니다.
데뷔 1년입니다.
미역국을 먹어야겠습니다.
그런데…미역국은 별로 좋아하지 않습니다.

지쳤다… 타이슨은 두려워…
내 귀를 물어다오… 제발…
사실은…
이제 겨우 2월이란 말이다!!
- 타이슨 재기전을 보며… -

알림

이번 달에는 묘한 현상이 발생했군요. 이곳으로 문을 두드리는 그림들이 늘어난 이유는? 아무리 생각해봐도 아트 갤러리의 문턱이 높아졌기 때문이라고 밖에는…. 아트 갤러리의 새담당자, '천년 평권'이 이전의 담당자들보다 엄격한 심사를 한다는 생각은 듭니다만…. 어쨌거나 많은 그림 덕에 이번 새턴인은 '아트 갤러리 IN 새턴인'이 되었습니다. 몇 달 지나면 아트 갤러리는 폐지될지도…. 그럼 당연히 새턴인의 페이지가 늘어나겠군요. 쟁취! 새턴인 200% 강화!(신년 구호입니다)

AYAMI REY

경배군이 또 그림과 사연을 보내주었군요. 경배군의 경우는 그림보다도 사연 쪽이 더 '아트'입니다. 중간 중간에 그림이 섞여 있거든요. 독자여러분도 알 수 있겠지만 그림에다가 큰 실수를 저질렀군요. 경배군! 아야미 레이는 도대체 누구란 말입니까…아아!

가지님 봐요! 저는 KOF의 '쿠사나기 쿄'를 좋아하는 이제 고 1에 올라가는 여학생입니다. 사실 저와 저희 오빠는 열심히 돈을 모아 플스를 사려고 했지만 피치 못할 사정으로 눈물을 머금고 바로 이틀전 새턴을 구입해 열심히 하고 있습니다(저희 오빠만…). 사실 전 아직 게임에 대해 왕초보에요. 자신 있는 게임은 겨우 패밀리 오락기에 있는 게임들. 그것도 몇가지 밖에 몰라요. 아무튼 이런 슬픈 게임현실 속에서도 효진이는 전에도 그랬듯 열심히 노력해 멋진 여성 게이머가 되고 싶습니다. 하지만 현실의 벽은 높고 왕초보자도 어쩔 수 없는 것 같아요. 전 어제와 오늘 오빠와 「J리그 불꽃의 스트라이커」라는 게임(게임점 아저씨가 재고품이라며 공짜로 주셨음)을 했는데(같은 팀으로) 너무 못해서 엄청 야단맞았어요. 흑흑-저도 열심히 하려고 하는데 말이에요. 오빠가 열심히 골 넣어 이기려고 하면 제 실수 때문에 저희 편이 지는 거죠. 오늘도 저의 멋진(?) 활약으로 자살골을 넣어 오빠한테 반죽음 당할 뻔했어요. 매를 많이 맞으면 맷집이 늘어나듯 효진이도 많이 야단 맞아 이젠 익숙해졌어요. 지금은 왕초보지만 열심히 연습해 자살골이 아닌 득점골을 넣어보고 싶어요. 그날을 위해 가지님이 '효진이 FIGHTING!'이라고 응원 좀 많이 해주세요.-제발-

자살골이라… 총살감이군요. 효진이 FIGHTING. 맘좋은 오빠를 뒀군요. 효진이 FIGHTING. 저도 제 여자친구와 스타크래프트를 할 때 그녀의 활약으로 참담한 패배를 맛보곤 합니다. 효진이 FIGHTING. 그럴 때마다 저는 여자친구의 귀를 물지요. 효진이 FIGHTING. 하지만 곰곰히(13초 가량) 생각을 해보니, 효진이 FIGHTING. 여동생과 함께 게임을 즐긴다는 것은 상당히 부러운 일이군요. 효진이 FIGHTING. 오빠가 행복에 겨워 엄한 행동을 하고 있다고 보시면 됩니다. 효진이 FIGHTING. 실력이 늘지 않는다면 당당하게 지세요. 효진이 FIGHTING. 오빠가 뭐라고 하면! 효진이 FIGHTING. 오빠의 귀를 물어버려욧(왼쪽 귀를, 우적!). 효진이 FIGHTING!!!!

PS 너무 자주 '효진이 FIGHTING'을 외쳤더니 글의 내용이 산만하군요. 무리한 부탁인 듯….

병마(감기몸살)와 싸우고 있는 새턴인 수영입니다. 2주전쯤 저희 오락실에 'MANX TT 수퍼 바이크 트윈'이 들어왔습니다. 오랜만에 보는 대형 체감머신이라 매우 재밌게 플레이하고 있죠. 그래서 특별히 새턴인들에게 'MANX TT 이렇게 타면 10배는 재밌다'라는 특별강좌를 마련했습니다. 첫째, 1명씩 따라잡을 때마다 '빠라바라 빠라밤'을 외친다. 만약 상대와 대전시라면 1.5배 큰소리로 외친다. 둘째 타임아웃 5초 전에는 핸들을 놓고 상체를 바로 세운후 눈을 감는다(비트의 정우성처럼). 간혹 주위 사람들이 이상한 눈초리로 쳐다보는데 과감히 무시해야 한다. 가지님도 한번 해보시지 않으시렵니까?

전 이제 그런 짓 안 합니다. 예전에는 여자친구를 뒤에 태우고 2인 폭주의 즐거움을 느끼곤 했으나, 여자친구에게서 그것이 얼마나 우매한 행동인가에 관한 설교를 꽤 긴 시간 동안 들고야 만 것이지요. 대오각성(大悟覺醒)! 이제, 현인으로 거듭나려는 저에게 그러한 유혹은 통하지 않는답니다. 후후훗. 또 하나! 그런 도발적인 행동을 일삼기 위해서는 상당한 맷집이 필요한 법이지요(맞을 테니까…). 맷집 강화법의 연구도 병행하시길 부탁드립니다.

방학도 해서 「슬레이어즈 로열 2」를 샀습니다. 그런데 공략집이 없어 친구에게 물어보니 형책이라서 안된다잖아요. 어머니께서는 하지도 못할 게임을 뭐하러 샀냐며, 그럴 돈이 있으면 책이나 사서 보라시지 뭐예요. 제가 성적이 안 좋아서 화가 나셨는지…, 공략집 구하기가 어려워 포기하려고 할 때 어머니께서 '신감각 게임지'인 게임파워를 건네주셨습니다. 제 마지막 기대입니다. 제발~중고도 좋습니다. 「슬레이어즈 로열 2」공략이 나왔다는 10월호를 만원에(우송비 포함!) 사고 싶습니다. 새턴에 모든 것을 건 이 소년에게 희망과 용기를 주신다 생각하시고 부디 저의 소원이 이루어 질 수 있도록 도와주세요.

과월호 문의 : 02) 3142-6841
※ 구입하고자 하는 책이 몇 연도 몇 월호인 지를 정확하게 말씀하시길!
답변 끝!

오늘은 1월 4일 새벽 3시… 파워 점수 상품이 드림캐스트로 바뀐 뒤 나의 머리는 비상한 회전을 시작하였습니다. 나의 돈모으기 기술이 레벨 부족인 관계로, 돈을 모아서 DC를 산다는 것은 어림없고… 오직 하나! 나의 어빌리티인 만화를 무기로 파워점수를 모으는 방법밖에 없다는 걸 깨닫게 되었습니다. 파워를 보면서 새턴인 코너를 보면, 죄다 DC얘기라서 웬만하면 딴 얘기를 써 보려고 했지만, 어쩔 수 없군요. 제가 새턴을 산 이유는 2D 그래픽이 PS보다 좋기 때문입니다. 인간미 없는 폴리곤이 싫다는 소리죠. 오락실을 가도 KOF, 스파제로 3 등등 주로 2D 게임… 처음 슈패를 팔 때, 맞는 가격으로 살 수 있는 것 네오CD와 PS. 전 당연히 네오CD를 선택했고 역시 후회는 없었습니다. 현재 모든 게임이 폴리곤에 점령당하고 있고, 폴리곤은 게임의 발전 가능성을 업그레이드시켰다는 점에서 훌륭하다고 생각합니다. 그래도 전 2D가 좋고, 2D에 강한 새턴을 응원하고 싶군요. 파이팅!!(근데, 결론은??)

PS 그림은 이오리입니다. 원래 아트갤러리로 갈 뻔한 작품.

이오리라…한국인입니까? 친구분 되시나요? 별명이 오리? 저…절대로 KOF의 이오리라고 말하지 말아줘요…. 혹시, 만약에, 이것이 KOF의 이오리라면…「아트 갤러리」에 보내지 않은 것은 참으로 현명한 일이었다고 칭찬해 주고 싶습니다. 하…아…거짓말장이….

가지형, 저 전재현이에요. 1월호에 김재현이라고 나와서 이제부터는 성을 꼭 쓰기 시작했어요(서러워시유). 휴~ 이제 방학도 중반부를 지나고 있어요. 방학이면 다 좋을 줄 알았는데, 꼭 그런

게 아니더라고요. 편히 집에 있는다는 것을 빼면 방학은 필요없는 것 같아요. 멋진 이벤트가 있어야 하는데…, 가지형 형은 이렇게 쉴 수도 없죠. 매일 사연 읽고, 파워를 더 재밌게 하기 위해 생각하고, 이렇게 보면 저는 행운이라 할 수 있겠죠. 말이 뒤죽박죽이군. 어쨌든 가지형, 힘들더라도 저 같은 독자를 생각하며 더 열심히 일해주세요. 그럼 날씨 추운데 몸건강하시고요. 이만 줄이겠습니다.

PS 마감일이 언제죠? 정말 궁금해요.

오라라!? 이런 실수를? 음…전 '전재현'이라고 띄어쓰기 되어 있는 글을 보고서는 '저는 재현이에요'라는 글이라고 파악해 버린 것이었지요. 뜻하지 않게 재현군에게 서러움을 줬군요. 재현군의 아버님께도 사죄의 말씀을 올립니다. 재현군은 아버님의 아들이 확실합니다. 본의 아니게 귀가문에 누를 끼치게 된 점. 깊이 사죄 드립니다. 방학이라… 뜻밖이겠지만 학생들이 방학이면 저도 좋은 점이 있습니다. 아침 출근시간이 다소 편해지거든요. 곧 개학… 저는 또 지하철에서는 떠다니고, 날마다 도로위(정확하게는 제 차 안)에서 노래를 100곡 부르는 생활로 되돌아가겠군요. 아! 방학을 좀 더 늘릴 수는 없는 걸까요?

안녕하세요 가지님. 처음 사연을 보내는 Mcwild라고 합니다. 전 얼마 전에 한국 최초로 DC를 태워먹은 사연을 소개하고 싶어서 이렇게 편지를 드립니다. 때는 바야흐로 1월경 순진하고 순수한 모범 필자인 저는 모 게임 잡지사에서 세계 최강의 버파 공략을 하고 있었죠 후후. 근데 문제는 열악한 공략 환경에서 발생하였습니다. DC의 전원 케이블과 플스의 전원 케이블이 똑같이 생겼다는 것을 아시죠? 그놈이 하나밖에 없던 고로 부득이하게 같이 쓰고 있었는데 마침 플스는 Moon 모 객원 기자가 툼레이더 3(그 있잖아요 말만한 여자가 막 수영하면서 엉덩이로 거품을 뿜는) 공략을 하고 있었죠. 공략이 끝났다는 비보를 접하고(다른 필자가 먼저 끝내면 왠지 배신감이 느껴지죠 후) 전 플스의 전원 케이블을 DC에 연결하고 저보다 쬐끔 못하는 아키라 고마와 세계 수준의 대전을 하고 있었죠. 근데 한시간여 지났을까? 갑자기 DC 냉각팬에서 연기가 팍 나더니 맛있는 냄새가 나는 것입니다. 그래서 전 'DC의 숨겨진 특수 기능에 조리가 있었나?'라고 생각하다가 동물적 직감으로 전원 케이블을 보았습니다. 220V더군요 흣. '필시 공략을 방해하려는 외계인의 음모군'이라고 생각하면서 담당 기자님을 애타게 불렀습니다. 곧 시즈 모드를 접고 등장하신 담당 기자님이 사태의 심각성을 파악하고 플스 전원부를 뜯어서(같은 부품을 쓰더군요) FBI…가 아니라 동네 전파사에 가져가서 수리하는 등 갖은 만행을 저지르면서 고쳐 주시는 바람에 공략을 속개할 수 있었습니다. 휴~ 정말 선량한 저는 몸둘 바를 모르고 조바심을 내면서 스타를 했답니다. 언제 한번 담당 기자님께 술이라도 대접해야 하는데 그죠? 가지님? 꼭 대접할께요. 가지님 목록. 대접이 늦어지는 대신 제가 13점을 드리죠. 물론 어디에 쓰는 점수인지는 비밀입니다. 훗. 그럼 이만 총총.

음. Mcwild…. 얼마 전까지 파워에서 일을 맡아보던 소년이 이제는 파워를 떠나 한 사람의 독자가 되었답니다. 세상 모든 일이 다 그런 겁니다. 영욕의 세월을 누리던 권력자였을지라도 한 시절이 지나가면 평민들의 틈에 섞여 '파워 점수'를 타기 위해 이러한 사연을 보내게 되는 겁니다. 많은 현, 전 권력층에서 파워 점수를 노리고 많은 사연을 보내오고 있지만, Mcwild 같은 막강 권력층이 사연을 보내온 것은 이번이 최초로군요. 권력의 덧없음을 여러분께 실감시켜드리고자 서민 Mcwild의 글을 실어봅니다.

후… DC 전원부가 날아가던 그날! 정말 제 일생에서 1분 32초 동안 흘려본 땀 중, 가장 많은 땀을 흘리고야 말았지요. 놀라운 것은 콘덴서의 전해액이 모두 흘러나온 뒤에도 DC는 '무려' 2시간이나 가동이 되었다는 것이죠(참고로 220V사건이 일어났을 경우, 대부분 간단하게 콘덴서만 교체해주면 됩니다). 무례하고 덧없는 전 파워 멤버 Mcwild에게는 13점의 답례를 겸해 '사자머리 107Km'를 드립니다.

요즘 SS가 세기말화 되가고 있네요. 미소녀 게임이나 잔뜩 쏟아져 나오고 그것도 18추 게임만 그나마 2D에 강한 SS인지라 격투게임 몇 개로 생명을 부지하고 있는 듯하네요…(불쌍한 SS). 전 뒤늦게 악마성 드라큘라와 드래곤 포스 2, 슈퍼로봇대전F-완결편-을 플레이하고 있습니다. 악마성 드라큘라… 개인적으로 무지 맘에 들어요. 며칠 밤새서 하느라고 감기몸살이 다 걸렸을 정도에요. 얼마전 게임샵을 갔었는데 애들 3명이 DC를 가지고 오더군요. 게임파워에서 사진으로만 봤지 실제로는 처음 봅니다. DC를 보는 순간 놀랐습니다. 저렇게 조그만 오락기에서 버파3가 되다니…, 덩치 큰 SS도 버파2를 겨우 이식할 정도인데…화면을 보니 더욱 놀람. 오락실과 똑같더군요. 몇 아이들은 신기한 듯 DC와 게임화면을 보고 있었어요. 그 3명은 DC가 있다는 사실만으로 구경하는 저희 우민들 앞에서 온갖 폼을 잡더군요(재수 없었음). 폼잡는 모습이 역겨워서 친구들과 함께 나왔습니다. 집에 가면서 DC를 생각하니 무척 갖고 싶더군요. 에잉~ 악마성 드라큘라나 마저 해야겠네요.

3명의 DC X폼맨이라…. 여러 가지로 생각해 볼 수 있겠군요.

1. 3인이 합자하여 DC를 구입한 뒤, 3인 공동명의로 DC를 소유한 무리이다.
2. 세 명은 형제다.
3. 한 명만이 주인이고, 나머지 둘은 따라왔거나 게임점 주변에서 합류한 그의 친구이다.
4. 세 명 모두 DC와는 상관이 없다. 단지 폼을 잡았을 뿐.

아마도 3번이 유력한데…. DC를 가진 친구가 있다는 것만으로 자랑이 되는 세상입니까? 호오~ 제 친구들은 좋겠군요. 너무 세세한 것에 집착하면 일찍 늙습니다. 귀를 '악~'물고 견뎌내세요.

저는 대구에 사는 SS, PS 유저 박희영이라고 합니다. 전 요즘 머리가 터질 것만 같습니다. 왜냐구요? 게임파워 2월호를 보고 있는데 이제 새턴은 사라지고 드림캐스트가 자리잡고 있더군요. 저는 무척이나 괴로웠습니다. 흑흑흑…, 이제 새턴게임은 나오지 않겠죠. 새턴을 가지고 있는 것이 나을까요? 드림캐스트로 바꾸는 편이 나을까요? 제 고민을 해결해 주세요. 꼭이요! 가지님의 무궁한 발전을 바라면서 이만 줄이겠습니다. 안녕히 계세요. 새턴! 파이팅!

무슨 고민을 해결해 달라는 건가요? 새턴을 가지고 있을 것인가 드림캐스트로 바꿀 것인가에 대한 고민? 간단하지 않습니까? 새턴에서 드림캐스트 게임 안 돌아갑니다. 드림캐스트에서도 새턴게임 안 돌아갑니다. 어떤 결론이 나올까요? 많은 독자들이 '새턴을 드림캐스트로 바꿀까요 말까요?'라는 질문을 해오시는데 우문중의 우문입니다. 새턴을 받고 드림캐스트로 바꿔주는 매장은 세상 어디에도 없습니다. 게다가 PS는 에뮬레이터라도 나와서 추후에 에뮬로나마 즐길 수 있는 가능성이 생겨가고 있습니다만 새턴은 그렇지 않죠(아직까지는…). 이제까지 즐겨온 새턴 게임들을 언제고 다시 즐기고 싶다면, 새턴을 처분하는 것은 말도 안되는 일이죠. …매달 같은 얘기를 하게 되는군요. 몇 만원이 아쉬워서 게임기를 처분하는 것은 얼마지나고 무척이나 후회하는 결과를 낳게 될 겁니다. 새턴용 게임이 유일하게 돌아가는 게임기는? 그걸 팔아치우실 생각입니까?… 세상에….

안녕하세요 가지 아저씨! 이건 제가 채팅하다 생긴 일입니다. 어느 대화방에 들어갔어요. 그곳은 계속 게임 얘기만 주고받는 곳이었어요. 그런데 'PS 짱'이라는 대화명이 눈에 확 들어왔어요. 그래서 저도 대화명을 '새턴짱'이라고 바꿨는데, 그 'PS짱'이 "푸하하하! 새턴? 아직도 그거 있냐? 원시인인가보지?" 그러는 겁니다. 다시 저도 "피~식"웃으며 대화명을 'DC짱'이라고 바꿨어요. 그랬더니 그 놈은 "으~윽? 분하다!" 하면서 나가더군요. 훗…이긴 건 기쁘지만 사람들이 그런 생각을 갖고 있다는 것이 너무 섭섭했어요. 구기종이라고 그러데요. 그치만 저는 한번 새턴인이 되기로 맘먹었으니까 죽을 때까지 새턴인입니다.

PS. 가지 아저씨 애인있다는 거 뻥이죠! 없을거 같은데요~ 히히히~

FROM : 가지 아저씨의 팬

가지 : 이야기에 작위적인 부분이 없지 않아 있군요 자를까요?

현수 : 음… 독자의 창작 의욕을 북돋운 것은 우리의 책임이기도 한 거야…. 그냥 싣자!

가지 : 하지만 이런 경우를 방치하면 모방범죄가 끊이지 않습니다.

현수 : 하긴…나도… 편지 앞뒤로 등장하는 '가지 아저씨'라는 표현은 눈에 거슬려…

가지 : 그렇죠?!

현수 : …편지지가 레이 편지지네…?

가지 : !

현수 : …이름으로 봐선 여자일지도…?

가지 : !!

현수 : 팬이라는데…?

가지 : !!!

(이상은 새턴인 답변 - 명작 스테이션 버전-이었습니다)

PS. 나 아저씨 아니야! 메롱메롱 ~

TO. 가지. 안녕하세요? 겜 파워를 거의 3년동안 봐 온 독자인데 지금 엽서를 보내니 좀 억울하군요. 지난 달은 구구리 누님께 처음으로 게임파워 엽서를 보냈는데, 뽑히지 않아서 가지님을 노려봅니다. 파워점수를 모으기로 결심했걸랑요. 가지님! 저도 다른 독자들과 같이 DC가 무지 하고 싶습니다. SS를 처분하는 분들도 많은 걸로 알고 있습니다. 하지만 전 다릅니다. 이 코너가 영원한 새턴인인 것처럼 저도 새턴을 끝까지 내 품에서 지킬 것입니다. 저의 맘처럼 가지님도 영원히 새턴을 지킬 거라 믿습니다.

질문 DC를 사용한 인터넷은 우리나라와 무관하다고 했는데 현대세가나 카마가 수입할 때 그 문제에 어떻게 대응할까요? 가지님의 생각이라도 부탁드립니다.

오호! 사연을 보낸 이유가 아주 솔직하군요! 대단합니다. '점수를 내놓아라!' 이겁니까? 캬아~ 그 패기가 맘에 듭니다. 당연히 사연 채택으로 응수해 드리죠. 아! 그리고 드림캐스트 인터넷. 관련 기사가 이번호에 실려 있습니다. 드림캐스트를 가지신 분이라면 한번 시도해 보시길 바랍니다. 드림캐스트가 정식으로 수입이 됐을 경우 해결되어야 할 문제는 한글 지원 문제인 듯 싶습니다. 당연하게도 현재는 한글지원이 되지 않는 상태거든요. 그리고 통상 PC용 웹브라우저들은 플러그 인이라는 것을 통해 웹브라우저에 부가적인 기능을 추가시키는 것이 가능합니다. 아시다시피 드림캐스트용 웹브라우저는 플러그인을 추가시키는 것이 불가능합니다. 이러한 문제들을 해결한 새로운 인터넷 소프트웨어가 지속적으로 개발되어야 DC로 인터넷을 자유롭게 헤엄치는 날이 올 듯합니다. 하지만 DC의 인터넷 지원이라는 것은 웹사이트 구경만을 위한 것이 아니라는 점은 확실히 해두자고요. 인터넷을 기반으로 한 네트워크 게임 세계. 이번호 DC 기획기사를 살펴보면 그 첫걸음을 내딛을 수 있을 것입니다.

보내실 곳
121-160 서울특별시 마포구 상수동 324-1
범경빌딩 5층 새턴人 담당자 앞(마감: 매달15일)

DC 연재기획

DC로 인터넷을 활용하자

드림캐스트의 뛰어난 성능을 말할 때 빠질 수 없는 것이 바로 통신 기능이다. 드림캐스트를 이용한 환상적인 네트워크 플레이! 이것을 꿈꾸며 드림캐스트를 구입한, 혹은 앞으로 구입하려는 사람들이 적지 않을 것이다. 그러나 사용법이 어렵고, 이것저것 절차가 복잡하고, 사용요금에 관한 것도 확실치 않고… 등등 여러 가지 이유에 의해 아예 시도조차 해보지 못한 이들이 대다수일 것이다. 드캐의 통신 기능을 활용하지 못한다면 비싸게 지불한 게임기 가격의 일부를 허공에 뿌리는 것과 다름이 없다. 드림캐스트의 모뎀은 쥐다놓은 보릿자루 마냥 방치해 둘 것인가?

우리에게 드림 패스포트는 무용지물?

드림캐스트에는 인터넷을 사용하기 위한 소프트웨어 「드림 패스포트」가 포함되어 있다. 그러나 소프트웨어의 기본적인 설계가 내국인(일본인) 전용으로 설계되어 있기 때문에 외국인이 드림캐스트로 인터넷을 누비기는 약간의 어려움이 따른다. 그러나 아주 약간의 어려움만 감수하면 꿈에 그리던 통신 기능을 활용할 수 있게 된다. 파워에서는 그 약간의 어려움을 해소하는 '비기'를 공개한다.

이것이 드림 패스포트! DC를 구입할 때 반드시 같이 따라오게 되어 있다

이론편

기본을 이해하자

인터넷 접속에 필요한 여러 절차를 이해하기 위해 간단한 사항들을 짚고 넘어가기로 하겠다. "난 뭐가 뭔지 몰라도 인터넷만 쓸 수 있으면 된다!"고 생각하는 사람들은 이 부분(이론편)은 읽지 않고 그냥 건너뛰어도 좋다.

드림캐스트로 인터넷을 사용하는 과정은 크게 3가지로 나뉜다. 첫째, 세가 본사와의 인증절차. 둘째는 국내 인터넷 서비스 업체 가입. 세 번째가 자신에게 필요한 설정이다. 그 세부에 관해 하나하나 짚어가며 이해를 하기 바란다.

1 세가 본사와의 인증절차

드림캐스트를 구입한 사람들은 인터넷을 사용해 보기 위해 나름대로 많은 궁리를 했을 것이다. 지역 번호나 외선 번호를 입력하는 부분에 각종 서비스 공급업체의 전화번호를 넣어가며 고심을 하는 이들이 있는데, 이는 아주 우매하기 그지없는 행위이다.

드림캐스트의 인터넷 통신 기능을 활용하기 위해서는 세가의 서버와 자신의 드림캐스트를 연결하는 과정, 즉 인증절차가 필요하다. 그렇기 때문에 아무리 싫더라도 적어도 한번은 세가 본사로 전화를 걸어야만 하는 것이다. 최초에 하는 모든 설정은 세가의 서버와 연결하기 위한 일련의 작업인 것이다. 이 과정을 무시하고 "014XX"등의 인터넷 서비스 제공 업체에 천만 번 전화를 걸어봐야 '헛일'인 것이다. 인증절차를 위해서는 일본 세가에 직접 전화를 걸어야 하며(뒤에서 자세하게 설명) 일단 한 번 인증절차(국제전화)를 마치게 되면, 그 다음에는 마음에 드는 서비스 업체(국내 업체)를 골라서 사용하면 된다.

인증을 받지않은 상태로 외선번호에 이런 짓을 하며 천만번 접속을 시도해봐야 전화요금 고지서에 숫자만 늘어날 뿐이다

2 국내 서비스 업체 가입

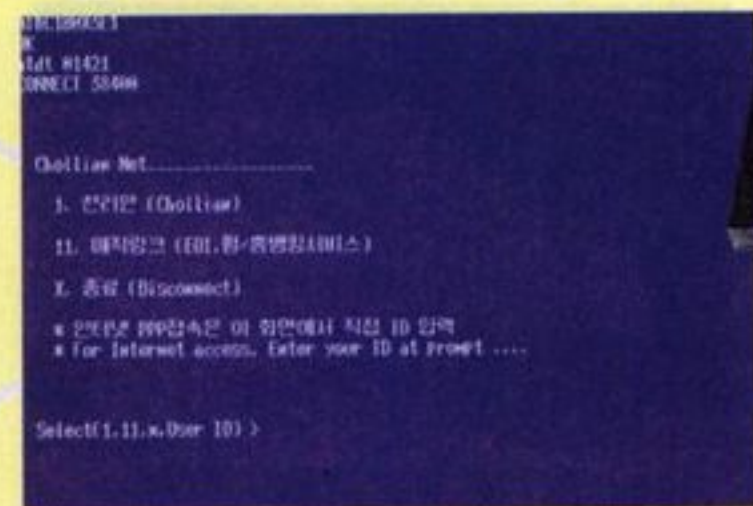
인증절차를 밟은 드림캐스트는 비로소 인터넷을 누비는 도구로 탈바꿈하게 된다. 그러나 또 한가지의 필수 사항은 인터넷 서비스 업체에 가입해야 한다는 것이다. 어디선가 주워들은 것은 있어서 "일본 세가에서 제공하는 인터넷 서비스는 일정기간 무료라는데, 그걸 사용해야겠

다"라고 생각하는 사람들이 있을까? 그런 생각을 하는 사람들이 있다면… 마음대로 해라. 세가의 인터넷 서비스 제공은 당분간 무료지만, 일본 세가에 연결되어 있는 동안의 전화비는 당연하게도 유료이다. 인터넷 서비스 이용 비용을 아끼기 위해 국제전화를 걸 사람은 매맞을 준비 단단히 하고 시도하도록!

억지로 국제접속을 시도하는 사람은 높은 비율로 험한 일 당한다

인터넷 서비스는 어떤 것을 선택해도 상관없지만 한가지 필수 조건이 있다. 그것은 접속이 이루어지자마자 아이디와 비밀번호를 입력할 수 있는 '인터넷 전용 접속번호'가 있어야 한다는 점이다. 이 번호들은 보통 PPP전용 접속 번호라고 불리운다.

만약 접속을 했을 때, 숫자로 선택하는 메뉴화면이나, 통신 업체 자체의 서비스 화면이 출력되는 접속번호를 사용한다면 글자 그대로 '꽝'이 되니 주의하자.

이런 화면에서는 아이디와 비밀 번호가 전송되어도 효과가 없다

접속되자마자 아이디를 입력할 수 있는 서비스 공급업체에 가입하자. PPP 전용 접속 번호를 사용하기 위해서는 다소의 절차(서비스 이용을 위한 추가 가입 등)가 필요한 통신망도 있으니 사전에 잘 알아보도록!

3 자신에 맞는 설정

자신이 가입한 서비스 공급업체의 정보 및 기타사항을 입력해야만 비로소 드림캐스트 단독으로 서비스 업체에 접속하여 인터넷 서비스를 받을 수 있는 길이 열린다. 서비스 가입시에 오른쪽의 사항들을 미리 받아 적어 두자(해당 서비스 업체의 인터넷 가이드 게시판을 뒤지면 아래의 정보를 찾을 수 있다).

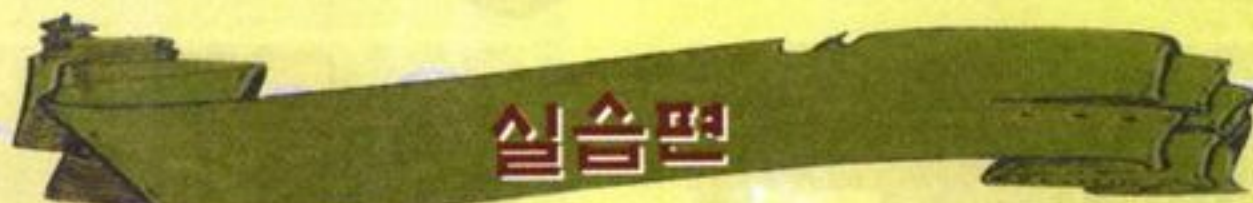
이 밖에도 세세한 사항들이 있지만, 추후 필요한 경우에 배워나가면 되므로 생략하기로 하겠다. 이 정도만 미리 적어 놓으면 기본적인 인터넷(WWW:월드와이드 웹)을 사용할 수 있다.

① **DNS 넘버** : 4자리로 구성된 숫자이다. 서비스 구성업체 별로 다른 넘버를 가지고 있으므로 서비스 가입시 반드시 체크하도록. 설정시 주 DNS와 보조 DNS, 즉 2개의 DNS 넘버가 필요하다.

② **MAIL 서버** ③ **POP3 서버**

④ **PROXY 서버**

각 업체의 「인터넷 가이드 게시판」을 살펴보면 DNS 넘버가 나와 있다. 주 DNS와 보조 DNS 두 개를 모두 외우도록 하자

실습편

이론적으로 아무리 늘어놓아도 실제적인 보기가 없으면 헤매는 것이 당연한 일이다. 백문이불여일견!. 사진과 함께 드캐 인터넷 활용을 상세히 설명하기로 하겠다(편의상 파워에서 이미 사용하고 있던 아이디와 서비스 업체를 이용하였다. 독자들은 자신이 사용하고 싶은 서비스 공급업체를 선택해도 좋다. 단! 이론편에서 말한 필수조건을 충족시키는 접속번호가 있어야 한다).

준비물

드림캐스트

기본적이면서도 가장 중요한 준비물. 당연하게도 모뎀이 달려 있어야 한다. 아시아 버전으로 불리는 모뎀 빠진 드림캐스트는 있으니 마나

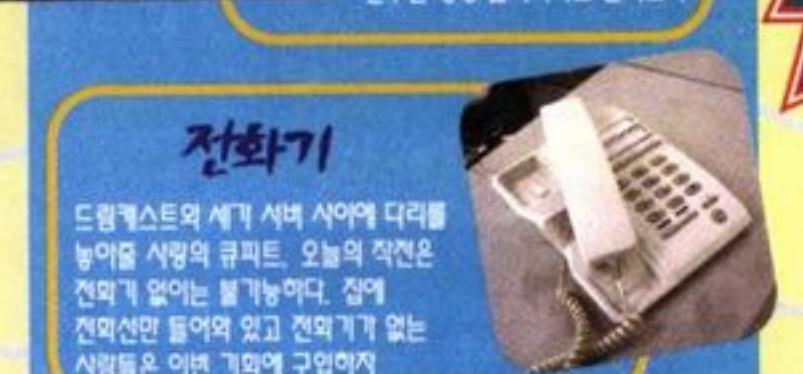
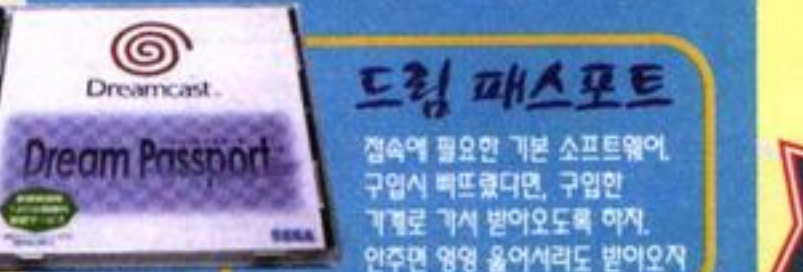
드림 패스포트

접속에 필요한 기본 소프트웨어. 구입시 빠뜨렸다면, 구입한 가게로 가서 받아오도록 하자. 안주면 엉엉 울어서라도 받아오자

전화기

드림캐스트와 세가 서버 사이에 다리를 놓아줄 사랑의 큐피트. 오늘의 작전은 전화기 없이는 불가능하다. 집에 전화선만 들어와 있고 전화기가 없는 사람들은 이번 기회에 구입하자

커넥터

전화선을 두 개로 나누기 위해 필요한 준비물. 이것이 없더라도 한 전화선에서 나온 두 개의 커넥터가 있다면 그것만으로도 O.K

작업 시작!

전화선을 두 개로 만들자

준비물 파트에서 소개한 선이 달린 커넥터를 이용하는 것이 가장 간편한 방법이지만 여러 가지 방법을 통해 두 개의 접속단자를 만들자. 주의할 것은 두 단자가 하나의 전화선에 연결된 것이어야 한다는 점이다. 만일을 위해 선이 제대로 연결되었는지 번갈아 전화기에 연결하여 발신음을 확인하자.

이미 있는 전화 커넥터에 겹치듯이 연결하자

접속단자가 두 개로 늘어났다.

한쪽 선은 드림캐스트, 한쪽 선은 전화기에

이미 예상한 바와 같이 전화선의 한쪽 끝은 드림캐스트로 연결하고 한쪽은 전화기에 연결하도록 한다.

한쪽을 드림캐스트에 연결하고

○나머지 한쪽은 전화기에 연결한다

지루한 드림 패스포트 설정에 돌입!

선의 확인을 마쳤으면 드림 패스포트를 기동시켜 기본적인 설정에 돌입하자. 인터넷 사용을 위해서는 각 항목의 빈칸(혹은 세가가 임의로 설정해놓은 샘플)을 채워 나가야 한다. 이때, 아무렇게나 입력하면 절대 다음 항목으로 진행할 수가 없다 최대한 그럴 듯하게 입력하도록 하자. 말은 이렇게 했지만 '그럴듯한'이라는 것이 매우 추상적이므로, 대강의 보기를 제시하기로 하겠다.

1 모뎀 및 전화선 설정

이 부분의 항목은 거의 건드리지 않아도 좋다. 다만 집의 전화가 전자식이 아니라 다이얼식이라면 맨 위의 톤 방식(トーン式)을 펄스 방식(パルス式)으로 바꿔주도록 하자

2 규약에 동의

기본적인 규약들을 준수할 것인가에 대한 문항이다. 왼쪽은 세가 서버에 접속해서 새규약을 확인하는 것이고, 오른쪽은 취급설명서에 나와 있는 내용을 읽어보고 동의한다는 것이다. 진행하기 위해서는 반드시 동의해야 하므로 오른편으로 커서를 이동시켜 선택하도록 하자. 동의하겠냐는 화면이 다시 한번 출력되는데 한번 더 동의해주자

3 이름 및 주소 입력

이 화면의 항목은 빠짐없이 입력하도록 하자(말도 안되는 이름이며 주소일 지라도…무조건 입력을…) 중요한 것은 우편번호인데 실제로 존재하는 번호를 입력하는 편이 마음 편하다. 파워에서는 402-0025 라는 임의의 번호를 입력하였다(멋지게 성공!). 또한 생일 입력 시, 한자리 숫자는 0을 빼고 입력해야 한다(예:1월의 경우 01이 아닌 1로 입력)

4 아이디 지정

희망하는 아이디를 입력하면 된다. 사실 거의 쓸모가 없으므로 아무렇게나 입력해도 좋다. 이미 같은 아이디가 존재할 경우를 대비해 3가지를 입력할 수 있다. 여기까지 마쳤으면 잠시 손을 멈추도록!

5 여기서 잠깐!

화면 아래 OK 라는 칸이 보이면 손을 멈추도록 하자. 여기서 A 버튼을 한번 더 누르면 다이얼을 시작하게 되는데 이 과정에서 복잡한 손놀림이 요구된다. 잠시 마음을 진정시키도록 하자. 가벼운 운동으로 마음을 진정시켜보는 것도 좋다

일본으로 접속을!!!

미구잡이식으로 입력을 하며 지나쳐 온 덕분에 실제 드림캐스트가 다이얼하는 번호는 동경지역 번호를 포함한 세가 서버 번호(03-5953-3012)이다. 그러나 한국에서 이 다이얼로 전화를 하면 저쪽 편에 등장하는 것은 전화국에 녹음된 아름다운 여인의 음성뿐이다. 그렇기 때문에 드림캐스트를 속이는 작업이 필요한 것이다. 방법은 다음과 같다.

미리 전화기의 수화기를 들어 귀에 댄 상태로 컨트롤러의 A버튼을 눌러 자동 다이얼을 시작한다

드림캐스트의 다이얼이 끝나면(수화기로 확인할 수 있다) 재빨리 드림캐스트에 연결된 전화선을 뽑는다

001-81-3-5953-3012

①선을 뽑은 뒤, ②전화를 한 번 끊고, ③세가 서버로 직접전화를 걸자(001-81-3-5953-3012)

신호가 가기 전에 드림캐스트에 방금 뽑았던 선을 연결한 뒤 재빨리 수화기를 내려놓는다

국내 공급업체에 맞게 세부 설정을

게임파워에서는 01421을 접속번호로 사용하는 천리안 PPP를 이용하기로 했다(정액제 PPP 서비스에 미리 가입하였음). 다른 인터넷 서비스를 이용하고 싶은 사람들은 전화번호를 비롯한 각각의 수치들을 해당 서비스에 맞게 고쳐주면 된다.

접속에 성공하면 그림과 같이 '서버에 접속중'이라는 메시지가 출력된다

세가에 접속할 수 있는 접속 번호가 나오는데 우리들은 한국에 있는 서비스 제공업체를 이용할 것이므로 이 부분은 그냥 무시하고 지나가자. A 버튼! 이 시점에서 이미 세가와의 접속은 끊어진 상태이므로 국제전화요금 걱정은 하지 말자

인증절차가 잠시 진행된 뒤 자신의 확정 아이디와 비밀번호가 출력된다. 이 아이디와 비밀 번호는 드림캐스트 홈페이지(www.dricas.com)에서 사용할 일이 있으므로 대소문자를 구분하여 적어 놓도록 하자. 이때 쪽에 나오는 선택문항은 본체에 아이디와 패스워드를 저장하겠는가를 묻는 것이다. 왼쪽은 아이디와 비밀번호를 모두 저장하는 것이고, 오른쪽은 비밀번호를 제외하고 기록시켜 놓는 것이다. 외우기 귀찮을 테니 왼쪽 것을 선택하자

인터넷 서비스 제공업체로 세가를 선택할 것인지(왼쪽) 아니면 별도의 서비스 제공업체를 이용할 것(오른쪽)인지를 묻는 문항이다. 당연히 오른쪽의 것을 선택하도록 하자

가끔 세가 측의 서버가 응답이 없는 경우가 있는데 이럴 때는 전화를 거는 과정을 다시 반복해 주면 된다.

※ 주의: 서버 접속에 실패하면 초기 설정화면으로 돌아가는데, 설정을 처음부터 다시 할 필요는 없다. 커서키를 아래로 여러번 누르면 '다음으로(次へ)'라는 칸이 나타나고, 이것을 선택하며 진행하면 다이얼하는 화면까지 바로 도착할 수 있다.

1)전화번호 입력

접속번호가 여러 개일 때는 각각의 칸에 다른 번호를 적어주자. 접속 번호가 하나밖에 없을 때는 한 칸에만 적어줘도 좋다. 파워는 01421을 사용.

2)아이디와 비밀번호 입력

인터넷 서비스에 가입한 아이디와 비밀번호를 정확하게 입력하자. 메일 어카운트와 메일 확인 비밀 번호, E-MAIL 주소도 빠짐 없이 입력하자(메일 어카운트와 E-MAIL주소 등은 인터넷 서비스 제공업체에 문의하면 알 수 있다).

3)해당 서버 입력

위로부터 순서대로 DNS 1(주 DNS), DNS 2(보조 DNS), SMTP 메일 서버, POP3 메일 서버, PROXY 서버(입력하지 않아도 좋음)에 해당된다. 각 서비스 업체의 인터넷 관련 게시판을 참조하여 올바르게 입력하자. 메일 관련 서비스를 이용하고 싶지 않다면 두 개의 메일 서버용 칸(SMTP,POP3)은 대충 채워 넣어도 무관하다. 파워는 천리안의 DNS 164.124.101.2와 164.124.101.2를 입력했다.

입력을 끝마치면 '본체에 이제까지 입력한 내용을 기록하겠는가?' 하는 질문을 해온다.

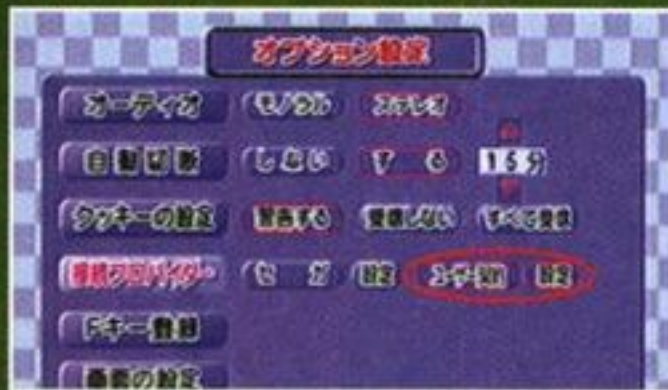
세칸의 항목이 나오는데 아이디와 비밀번호까지 모두 저장하는 것이고, 가운데는 비밀번호를 제외한 모든 것을 기록하는 것. 마지막으로 오른쪽 칸은 아무것도 저장하지 않은 채로 끝내는 것이다. 애써서 설정한 내용이니 제일 왼쪽 것을 선택하자

설정을 마치면 그림처럼 'VMS에 설정을 저장할 것인가' 하는 화면이 출력된다. 본체에만 저장되는 것이 불안한 사람들은 VMS에도 옵션 설정을 백업에 두도록 하자. VMS가 없는 사람은 B버튼을 눌러 밖으로 빠져 나와도 좋다. 설정은 고스란히 본체에 남아 있으니 안심하도록(언제까지 남아 있을지는 미지수)!

인터넷 서비스 업체를 바꾸고 싶다!

처음에 설정한 제공업체에서 다른 곳으로 서비스 업체를 전환하기 위해서는,

① 드림 패스포트를 기동한 뒤 '이어서(つづきから)'에서 스타트 버튼을 누른다. VMS에 설정을 기록해둔 사람은 설정을 로드해야 한다. 본체에 기록했던 사람은 그냥 B버튼을 눌러 VMS 모드를 지나치자. 뒤이어 드림 패스포트의 메뉴화면이 나타날 것이다.

② 메뉴화면의 옵션(オプション)을 선택한다.

③ 접속 프로바이더(接続 プロバイダー) 항목을 선택하고 오른쪽 칸(ユーザー契約)을 선택한다

④ 세부 설정(전화 번호 및 서버 설정)을 바꾸고자 하는 업체의 것으로 바꾼다

이밖에도 옵션 항목에서 조정할 수 있는 것들이 있으나 다음 기회에 소개하기로 하겠다

인터넷을 여행하자!

드림 패스포트를 기동하고 타이틀 화면의 '이어서(つづきから)'를 선택 타이틀 화면으로 가자. 여러 아이콘 중 왼쪽 위에 있는 'DRICAS'라고 쓰인 아이콘을 클릭한다. 그러면 일본어로 '프로바이더○○○○○에 접속중'이라는 메시지가 출력된 뒤, '아이디와 패스워드 입력중'이라는 메시지가 출력된다. 접속이 완료되면 드림캐스트의 홈페이지 '도리캬스(dricas)'를 만날 수 있을 것이다. 일본어를 아는 사람이라면 신나는 인터넷 여행을 해보도록.

프로바이더에 접속중

이곳이 DRICAS

불행히도 드림 패스포트로 볼 수 있는 페이지는 영어와 일어 페이지 뿐. 한글을 지원하지 않는 관계로 국내 홈페이지의 경우 한글이 전부 깨져서 나온다

다음호에는

이번호에는 인터넷에 들어가기 위한 기본적인 설정과 필수 조건에 대해서 알아보았다. 다음호에는 드림 패스포트를 이용한 인터넷 여행과 각 메뉴의 기능에 대한 상세한 설명을 실도록 하겠다. TV와 전화선, 그리고 약간의 노력으로 인터넷을 내 방으로! 그리고 잠들어 있는 DC의 기능을 극한까지 끌어올려 보자.

마지막으로 전화 끊는 방법을 공개한다. L 트리거 버튼을 누른 뒤 맨 아래 항목(切る)을 선택하면 접속이 종료된다. 전화를 못 끊어서 애태우는 일은 없기를 바란다

소닉 어드벤처로도 인터넷에 접속가능!

소닉 어드벤처의 메뉴 화면에 '인터넷(インタネット)'이라는 항목이 있었던 것을 기억하는가? 이미 인터넷 설정(인증절차와 서비스 업체 선정)을 끝낸 드림캐스트라면 드림 패스포트 없이 「소닉 어드벤처 GD」만으로도 인터넷 여행을 할 수 있다.

메뉴에서 인터넷 항목을 고른다

인터넷 접속용 화면이다. 맨 위의 버튼을 누르면

소닉 홈페이지로 직통 엑세스!

N64
File

팔리는 하드 뒤에는 팔리는 소프트가 있다

구언정 기자

N64는 팔리지 않는다. 일전에 물러난 세가 새턴보다도 팔리지 않는다. 뭔가 위협감이 밀려오고 있는 가운데 도대체 N64의 문제가 뭔지 소프트에 그 초점을 맞추어 이야기를 하려고 한다.
하드를 끌고 가는 것은 소프트. 팔리는 하드 뒤에는 팔리는 소프트가 있다. 64소프트가 더 많이 팔렸다면 N64 역시 더 많이 팔렸을지도 모른다. 이에, 현재 실제로 팔리고 있는 소프트를 분석하고 그 시점에서부터 N64소프트들을 조망해 보도록 하겠다.

잘 팔리는 소프트라고 말한다면 무엇보다도「스퀘어가 발매한다」라는 말이 따라다닌다. 하지만 유감스럽게도 N64로는 한 타이틀도 나오지 않았다. 다음으로 잘 팔리는 소프트라면 타이틀에 FF가 붙는다. 그러나 이 역시 N64로는 한 타이틀도 나오지 않았다. 그 다음으로 잘 팔린다고 하면「초코보가…」. N64를 괴롭히는 건 그만두자. N64가 기울어져 가고 있다는 시각을 가지고 바라보면 한도 끝도 없을 것이다.

자, 분위기를 긍정적으로 바꾸어 N64를 바라보자. 소프트를 조금 띄우려면「인기 캐릭터」를 사용하면 된다. 이것은 아주 손쉽고, 판매고도 높일 수 있는 최선의 방법이다. N64 제 1탄 소프트 중 하나는 당당한 캐릭터 게임이었다. 그 이름도 유명한「최강 바쇼장기」. 천재 기사 바쇼의 잠버릇이 확실히 재현되어 있었던 점은 캐릭터 게임으로서는 훌륭했다. 그외에「도라에몽」이라는 최고의 캐릭터도 N64로 등장하고 있다. 이「도라에몽」은 '도라에몽 게임은 질리지 않는다' 라는 법칙을 훌륭하게 지켜왔다. 이처럼 원작을 최대한 이용한 캐릭터 게임면에서 보면 64소프트는 먹혀들어 갔다고도 볼 수 있다. 또 다른 판매 효과로 선전을 무시할 수 없는데 어떻게 보면 잘 만들어진 CM이 그 소프트의 성공을 좌지우지할 수 도 있다. 하지만 닌텐도의 경우 CM에 관해서는 그다지 별 효과를거두지 못했다고 한다. SCE나 세가와 비교해 닌텐도에서 내놓는 CM은 게임성 보다는 오히려 유명 인기 탤런트의 인기도에 비중을 두는 듯, 게임에 대한 욕구를 그다지 자극시키지 못해 약간의 아쉬움을 남기는 면이 없잖아 있는 듯하다.

마지막으로 캐릭터물과 쌍벽을 이루는 게임이 팔리는 조건, 그것은「속편」. 잘 보면 N64소프트는 그러한 소프트들 뿐이다. 하지만 그러한 속편으로 명작이 많은 것도 사실이다.「요시 스토리」,「스타 솔저」,「스타폭스 64」,「F-ZERO X」. 응? 조금 이상한 감이 없잖아 있지만 아무튼 FC, SFC 유산으로 살아가고 있는 N64라는 이야기도 부정할 수 없는 사실이다. 하지만 이젠 그 총알도 점차 떨어져가고 있는 것 같다. 남은 것은「파이어 엠블렘」과「메트로이드」정도? 솔직히 지금은 N64의 앞을 점칠 수가 없다는게 정답일지 모른다. 98년 연말 N64에 있어서는 소프트가 다수 발매되었다. 따라서 이제 남은 건 99년 N64가 팔리는 것 뿐이다.

내 손안에 있소이다!

악마성 드라큘라 묵시록

발매일이 정해짐과 동시에 유저들의 조바심은 한층 더 고조되고 있다. 이번 작 분위기 역시 변함없는 악마성 시리즈의 분위기를 지니고 있지만 시스템은 절대 멈추지 않는다. 초진화되어 돌아온 「악마성 드라큘라」. 과연 드라큘라의 부활은 언제까지 계속될 것인가?

▶제작사: 코나미 ▶장 르: 액션
▶발매일: 3월 4일 ▶발매가: 7,800엔

드라큘라는 영원히 잠들지 않으리라

시간은 멈추지 않는다

입체적으로 변신해 돌아온 액션 「악마성 드라큘라」. 한층 복잡화된 맵과 교묘하게 숨겨진 수수께끼. 게다가 이번 작에서는 시간의 흐름이 존재한다. 낮 동안에만 입수 가능한 아이템과 밤에만 볼 수 있는 뭔가가 있다는 정보로 미루어 보건데 시간을 한정한 이벤트가 무한하리라. 또 협혈귀 등의 귀신들은 밤이 되면 공격력과 방어력 등의 패러미터가 급상승을 한다. 즉, 강적과 싸울 때는 시간대에 주의를 기울여야 한다.

낮입니다요

내리쬐는 태양아래에서의 귀신들은 전혀 힘을 쓰지 못한다.

어둠 속에서는 항상 주의를 기울여야 한다

밤입니다요

밤에는 천지에서 위험이 도사리고 있다. 또한 보름달이 뜨는 날이면 온갖 마물들이 부활하게 되니 미리미리 만반의 준비를…

스테이터스에 주의!

특정 적으로부터 공격을 당했을 때 변화하는 플레이어의 스테이터스. 흡혈귀계에게 당했을 때 일어나는 협혈귀화. 보통 두 가지의 무기를 사용하는 주인공이 이 상태가 되면, 한가지 밖에 사용할 수 없게된다. 흡혈귀가 등장하는 스테이지에서는 회복을 위한 아이템 '정화석'이 필수.

정화석은 해독제로 사용, 회복이 가능하다

흡혈귀화 이외에 독이 몸에 퍼지는 경우도 있다. 여기서는 시간과 함께 히트 포인트가 감소하기 때문에 빠른 회복을 요망

다양한 스테이지 공개

이 게임에서는 주인공, 라인하르트와 캐리 둘 중 누구를 선택하느냐에 따라 루트가 미묘한 변화를 보인다. 스테이지 3까지는 같은 루트지만 스테이지 4에서는 전혀 다른 장소로 이동하게 된다.

스테이지3. 자칭 뱀파이어 킬러가 등장

○이 신은 공통

○라인하르트 선택시에만 일어날 수 있는 이벤트. 어니 물 속에서 미녀가…

스테이지1 침묵의 숲

조용한 숲속 스테이지. 악마성의 성문까지 가는 동안에 4개의 철창이 길을 가로막고 있다. 숲속 여기저기에 깔려있는 도구를 조작해 철창을 열어가며 진행해야 한다. 난이도는 그다지 높지 않으므로 기본조작만이라도 확실히 해두자.

멀리 있는 거대한 녀석이 스켈리톤을 소생시키고 있다

스테이지2 성벽

성문 내부에도 두 개의 철창이 있다. 이것을 열기 위해서는 좌우 두 개의 경비탑의 꼭대기에 있는 도구를 조작하지 않으면 안된다.

화이트 드래곤이 검씨고 있다

철창을 열자 공중에 웬 그림자가 날아다닌다. 혹시 드라큘라?

스테이지3 악마성 별관

성문을 열었다 해도 악마성으로 가는 길은 험하고도 멀다. 악마성 전에 별관이란 곳이 있는데 이 스테이지에서의 목적은 별관 주인을 쓰러뜨리는 것과 지하에 숨겨진 통로를 찾아내는 것이다. 이 스테이지는 1, 2와는 비교할 수 없을 만큼 많은 수수께끼가 숨겨져 있다.

○○이 스테이지의 맵은 복잡하다. 특히 별관 안에 있는 미로정원은 이름 그대로 미로 그 자체다

여기가 주인장이 숨어있는 곳인가?

스테이지4 지하항로

라인하르트 경우 지하항로에서 악마성을 거닝. 항로에는 상반신은 아름다운 여성의 모습을, 하반신은 거미인 '알케니'가 출현한다. 이 스테이지에서는 정신을 바짝 차리고 독 공격에 주의해야 한다.

알케니는 이 스테이지에서만 등장.

떨어지면 바로 저 세상으로 가는 거야

지하수로

캐리의 경우는 지하수로에서 악마성을 거닝하게 된다. 수로의 물에는 독이 가득하고 그 곳으로 떨어지는 순간 죽음을 맞이하게 된다. 조심조심!!

좁은 통로에서 리자드맨이 달려오고 있다. 과연 뛰어내릴지 어떨지…

수로에서의 전투

최후에는 같은 장소에서 만나는구만

HYBRID HEAVEN

ハイブリッドヘブン

모든게 당신의 두손에 달려있다

하이브리드 헤븐

드디어 게임 스토리와 독특한 전투 시스템 등 다양한 요소들이 밝혀졌다. 다채로운 기술로 변신에 변신을 거듭하는 전투신과 화려하고 리얼한 그래픽! 기다린 보람이 있다고나 할까, 절대 유저들을 실망시키지 않을 확신을 가진 게임으로 자신 있게 소개한다

▶제작사: 코나미 ▶장 르: 어드벤처
▶발매일: 미정 ▶발매가: 미정

서서히 뭔가가 보이고 있다!

내가 누구지?

주인공이 적과 마주 대하고 있다. 이 적은 이차원 같은 특수한 지하세계에 존재하는 클론인간을 중심으로 한 의혹의 조직단체. 하지만 주인공은 왜 자신이 그곳에서 그들과 대항하고 있는지 아무 것도 기억하지 못한다. 이러한 가운데서 이 게임의 플레이어는 이상한 괴물과 전투를 하면서 수많은 수수께끼들을 풀어나가야만 한다.

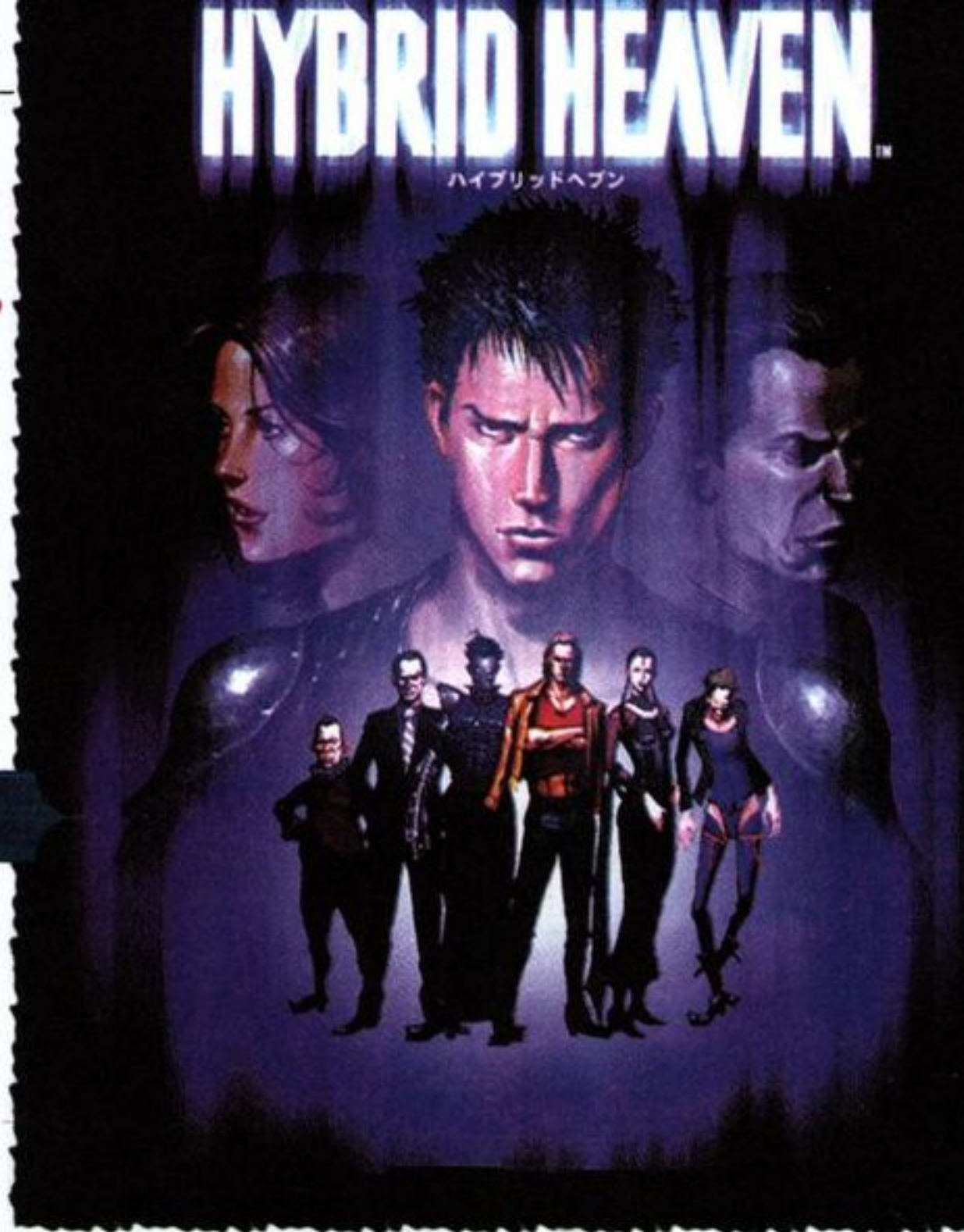
이 게임의 전투는 모두 커맨드 선택방식으로 행해지며, 액션 요소도 누구나 쉽게 즐길 수 있도록 되어있다.

필드 위에서는 총공격이 가능. 경비 로봇에게는 총으로 대항하면 OK!

지하세계에서는 각 스테이지 모두 비밀 시스템으로 되어 있다. 따라서 패스 코드를 바꾸어 비밀을 하나하나 밝혀내면서 진행해야 한다

몸 죽이지!

심상치 않은 분위기가 일고 있다

때는 2000년 12월. 뉴욕의 한 아파트 거실에서 한 남자가 TV를 보고 있다. 그 남자의 이름은 '죠니'. TV화면에서는 대통령에 관한 뉴스가 방영되고 있다. 잠시 후 검정 양복을 입은 한 남자가 나타나 '대통령 교대 실행계획'을 죠니에게 전해준다. 그 남자의 지시에 따라 죠니는 '디아스'라고 하는 남자를 만나기 위해 지하철 홈으로 향한다. 한편 죠니의 애인인 '호리'는 최근 그로부터 연락이 끊어져 무지 걱정을 하고 있었는데 지하철 홈에서 우연히 죠니를 만나게 된다. 하지만 죠니는 그녀를 알아보지 못한 채, 검은 양복을 입은 두명의 남자와 함께 있는 날카롭고 사나운 이미지를 가진 디아스에게로 다가가고 있다. 그 순간 디아스에게 이변이 일어났다. 그의 뇌리에서 '그 남자를 죽여라'라는 외침이 그를 조정하기 시작했고 디아스는 그만 죠니를 사살해버린다. 그리고는 디아스는 기억상실이 되고, 도망을 꾀하게 되는데….

죠니

합중국 대통령 호위 임무를 맡고 있는 특별 호위관. 그의 체내에는 뭔가가…!?

디아스

의혹의 조직에 관한 뭔가를 가지고 있는 정체불명의 사나이. 그는 죠니를 공격한 후 기억 상실로…

호리

죠니의 애인

검은 양복을 입은 남자를 만나는 순간 이상한 행동을 보이는 죠니. 그의 내부에서는 도대체 무슨 일이 일어나고 있는 것인가?

COMBOY64

한발의 총소리가 모든 것을 바꾸어 놓았다

총소리에 모든 기억을 상실해버린 다이스. 과연 앞으로 무슨 일이 어떻게 벌어지게 될지

도대체 그 조직의 정체는?

지하세계에는 같은 모습을 한 클론인간들이, 게다가 이상한 괴물들이 우글거리고 있다

불꽃 튀는 뜨거운 전투 시스템 대공개

전투시에는 화면 윗부분에 파워 게이지와 체력 게이지가 나타난다. 파워 게이지가 일정량 쌓이게 되면 커맨드를 선택해 공격할 수 있고, 전투 중에는 일정거리의 이동이 가능하다. 그리고 이 게임의 전투신에서는 무엇보다도 기술이 맞아떨어져 적과의 맞불 작전으로 행동하는 것이 포인트다. 또 '오른쪽 스트레이트'와 '왼쪽 미들 킥' 등 타격기로 좌우의 개념이 명백한 이 게임에서는 몸을 지탱하는 쪽의 다리가 중요한 역할을 한다. 즉 주인공이 지탱하는 다리가 오른쪽 다리인 경우는 '오른쪽 스트레이트'를 사용하는 것보다는 한발 들여놓고 세게 내 찌르는 '왼쪽 스트레이트'쪽이 공격력이 훨씬 높다.

같은 계통의 기술을 계속 사용하면 새로운 기술뿐만 아니라 신체 부분도 더욱 성장하게 된다

모든 것은 내 손에 달려있지!

던지기계

던지기 기술이 가득! 적을 잡아 내던지기도 하고 기술의 반전도 가능

체력 게이지가 감소하면 사용이 불가능한 기술도 나오므로 주의하라

방어계

적이 공격을 가하면 '스텝', '가드', '카운터'로 방어!

스텝을 선택하면 8방향으로 이동이 가능하다

카운터로 대미지를 부여. 적의 공격을 읽고 카운터로 공격! 성공 후의 그 쾌감이란?

타격계 적의 약점을 잘 포착하라!

○파워 게이지가 꽉 차면, 적에게 공격을 가해 아이템을 사용할 수 있다

○파워 게이지를 가득 채우고 공격을 가하면…

타격계로 선택 가능한 것은 펀치와 킥. 성장하면 기술의 종류도 다양해진다

○100%의 위력을 발휘

이거 기다린 보람이 있군!

두근두근 메모리얼 포켓

계속 미정이던 소프트가 갑자기 발매일이 발표되어 GB유저들에게 신바람을 일으키고 있다. 게다가 하나도 아닌 두 개의 타이틀이 동시에 발매가 된다니 이 보다 더한 기쁨이 또 있으랴. 자! 그럼 슬슬 미소녀들 세계로 움직여 볼까.

▶제작사: 코나미 ▶장 르: 연애 시뮬레이션
▶발매일: 2월 11일 ▶발매가: 4,300엔

두근두근 메모리얼 POCKET

성공하는 그날까지 최선을…

통신? 그건 문제도 아니야

아기다리고기다리던 대인기 연애 시뮬레이션이 분위기 변신을 해서 돌아왔다. 기다린 만큼 보람은 확실!! 통신 케이블을 이용한 대전과 GB판 오리지널 이벤트 등, 내용은 보따리 보따리 가득하다.

새로운 이벤트

이 게임에는 다채로운 이벤트신이 가득한데 그 중에서도 3년째 써클의 우두머리가 되기 위한 대전에서 이겼을 경우 일어나게 되는 이벤트 등, 지금까지는 볼 수 없었던 이벤트가 볼거리를 제공한다.

이건 보너스야

'대전 비트 매니아'를 즐길 수가 있다. 사용 조건은 첫해에 과학부의 전시를 보는 것! 이렇게 보너스로 추가되는 부분도 많아 지루하지 않는 신선함을 제공한다. 또 화면보호를 위해 스크린 세이버 기능도 있다.

이 대전에서는 조건이 필요한데, 자신과 친구 각자가 자신의 소프트로 같은 여자아이에게서 고백을 받아야 한다. 이 조건을 만족시키면 각각 플레이의 결과가 합산되어 그 여자아이가 두사람을 비교해 보고 성격에 맞게 다양한 반응을 보이게 되는 것이다.

○○새로운 캐릭터는 물론이거니와 중가한 새로운 이벤트도 절대 놓쳐서는 안 된다

당신이 두목

전 어때요?

확실히 하라구요

○내 인기의 끝은 어디인가요

○난 포기할 수 없어

이렇게 보너스가 넘치다니!!

아니! 우리가 베스트 커플이라구?

통신 케이블을 사용해 어느 쪽이 이상적인 남성인지를 결정할 수 있는 베스트 커플 대전이다.

옛 추억에 빠져보는 것도!

주인공 시오리짱의 얼굴에 어두운 그림자가… 뭔가 걱정이 있는 듯하군

찻집에서 차를 마시고 있는 어여쁜 두 소녀

N64 CHEAT CODES FOR USER

F-1월드 그랑프리

숨은 요소의 치트코드와 출현조건

보통,「그랑프리」모드의 난이도 프로페셔널 이상에서 월드 챔피언이 되려면 어려운 조건을 클리어 하지 않으면 안 된다. 하지만 '숨은 시나리오'의 항목이외에는 치트코드만 입력하면 만사OK! 그 방법은 드라이버 선택화면에서 'DRAIVER WILLIAMS'를 선택하고, 'NAME EDIT'에서 WILLIAMS의 부분만을 각각의 치트코드로 변경한다. 단, '전 시나리오' 모드는 치트코드를 입력 후 'CHALLENGE' 모드의 'FILE4'를 선택한다. '크레디트 모드'와 '뮤지엄 모드'는 타이틀로고 표시화면으로 되돌아가면 선택이 가능하다.

이 화면에서 NAME EDIT를 선택하고, WILLIAMS의 부분만을 변경

숨은 코스

치트코드: VACATION

즐거움을 만끽할 수 있는 코스. 신나게 달려라!!

실버 카

치트코드:CHROME

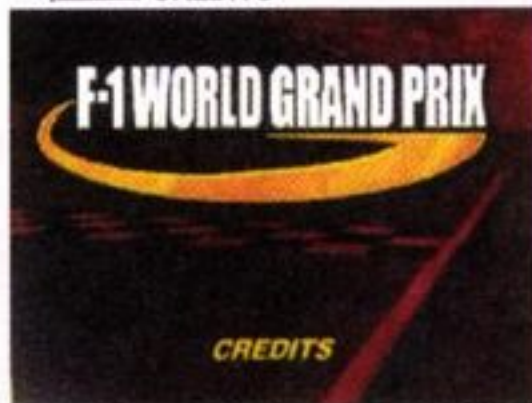
국적이 일본이라는 것 외에는 밝혀진게 없는 팀. 시속 500Km이상을 초월하는 스피드로 질주를 시도

골든 카

치트코드:PYRITE

숨은 머신은 치트코드 입력 후, 한번 타이틀 화면으로 되돌아가서 선택

크레디트 모드

치트코드:CREDITS

크레디트롤을 볼 수 있다. 치트코드 입력 후 타이틀 화면으로!

갤러리 모드

치트코드:MUSEUM

머신을 보는 낙으로 즐기는 모드. 이 모드에서는 머신을 줌업할 수도 있고, 회전을 시킬 수도 있다

전 시나리오

치트코드:PANDORA

챌린지 모드의 시나리오가 필드 4로 모두 출현한다. 숨은 시나리오도 즐길 수 있다

젤다의 전설-시간의 오카리나-

이런 곳에서 태양을?

성인 링크가 되면 데스마운틴의 아래에 있는 장소로 가자. 우선 벽을 향해 스틱을 눌러, 링크의 머리가 조금씩 벽으로 들어가게 되면, C버튼 위로 시점을 변화시켜 보자. 마치 링크가 하늘에 떠 있는 것 같기도 하고, 태양이 발밑에서 떠오르는 것 같은 기분을 느낄 수도 있을 것이다.

고론시티의 입구 근처 벽의 왕측이 제 1포인트

고론시티의 입구 근처 벽의 왕측이 제 1포인트

제 3포인트는 정상직전의 기어오르는 벽의 왼측

발밑으로 부터 태양이 떠오르는 것을 발견할 수 있다

아니 이럴 수가!! 닭이 폭포를 거슬러 올라온다구?

어린 링크시절 조라천에 가면, 닭이 한 마리 있다. 그 닭을 안고 폭포의 상류로 올라가서 닭을 내던져 보자. 과연 닭은 어떤 행동을 취할까? 자, 보라! 닭은 강을 헤엄쳐 다시 폭포를 타고 거슬러 올라오고 있다.

힘내라! 힘!

겟어 러브

GB

타이틀 화면이 바뀐다

게임을 플레이함에 따라 증가하는 여자들의 추억. 사실 메모리즈의 데이터가 완전한 상태가 되면(전 화제 볼·스페셜 이벤트·엔딩)타이틀 화면이 확 바뀐다.

최초의 화면

메모리즈를 완전하게 하기까지 플레이를 계속

짜~~잔! 완벽하죠?

피카츄 생각

피카츄 겐키데츄는 음성인식 게임이다.

안~녕

각계 각층의 모든 이에게 엄청난 인기다.

일반인을 비롯해

피카츄 왼발을 들어봐!

크하하 잘했어

슥

짝 짝

엎드려 뻗쳐!

...

쿠하핫! 이번엔…

누워서 침 뱉어봐!

척

엥? 말을 안 듣네? 고장인가?

훌쩍

훌쩍

나의 음악을 평가해 줘! 피카츄

이런 사람도 있었고…

강 장

찌~잉

이런 사람도…

꼬리를 잘라라!

보험금 노린 발목 절단.

보험금을 탈수 있다

여하튼 각계각층의 사람들에게 피카츄는 인기였다.

아니야 왼다리 좀더 올려

둥 둥

그러나 우루훈군은 달랐다.

네, 엄마

쓱

루훈아! 피카츄와 사이좋게 놀아라

피카츄 우린 친구야!

루훈아 …

울먹

피카츄는 행복했다.

오늘은 잘 놀았으니 이제 자자 피카츄

그렇게 평온한 나날을 보내던 중…

야야~

졸졸졸

앗, 시냇물이다

피카츄에게 시냇물을 먹여야지

딱

시! 내!

死ね

'시내'라고 발음하면 일본어로 '죽어라'라는 뜻

흑! 흑!

엄마!! 피카츄가 죽었어

상처받기 쉬운 요즘 아이들입니다. 사랑으로 보살펴 주세요.♥

피카츄 생각 END

두근두근

구구리열

친구들! 99년의 출발은 계획대로 잘 되고 있나요? 네? 어째 대답소리가…. 항상 세기말이 되면 반갑지도 않는데 단골 마냥 찾아오는 종말론! 올 99년의 시작에도 변함없이 한차례 폭풍을 일으켰지만 만약 내일 지구가 종말을 맞이한다 해도 전 마지막 그 순간까지 굴하지 않는 평정한 상태를 유지하고 싶은 게 솔직한 심정입니다. 친구들은 어때요? 혹시 두려움으로 잠못 이루는 밤을 보낸다거나, 식욕 부진으로 흐느적거리며 다니시지는 않는지? 그런 친구가 있다면 지금 당장 구구리에게 구원의 손을 내밀어 보세요. 모든게 해결됩니다.

이 그림은 전라도 광주의 박경배 독자분께서 보내주신 것입니다

구구리 언니! 안녕하세요. 저는 처음으로 글을 띄우는 중3학생입니다. 현재 저는 게임기가 없습니다. 오빠 소유의 게임기는 있지만. 중3 마지막 방학이라 방학숙제 걱정 없이 집에서 맨날 빈둥거리고 있습니다. 모처럼 게임 좀 하려고 그러면 오빠의 눈치 때문에 …휴! 저는 사실 게임도 좋아하지만 그에 못지 않게 만화도 좋아합니다. 그래서 그림을 자주 그리곤 하는데 아직 실력은…하지만 실력이 없다고 해서 좋아하는 것을 못 하는 것은 아니지 않습니까! 계속 꾸준히 노력하면서 실력을 키워 나가야겠죠. 그래서 제가 구구리 언니의 모습을 한번 그려봤습니다. 꽤 힘들게 그린 것이라 언니께서 소중히 간직 하셨으면 합니다. 연필로 그린 것이라 번지지 않을까 걱정이 됩니다. 무사히 구구리 언니 손으로 도착해야 할텐데…, 다음에는 재미있는 사연으로 언니를 찾아 뵙겠습니다. 그럼 이만.

소~하!!! 당신의 그림선물을 받는 순간 언니는 뜨~아! 이쁜 나의 모습 뿐 아니라, 바탕에 안개그림까지…. 정말 정성이 울트라 캡숑 나이스 짱!입니다요. 첫 만남이지만 소하양을 잊지 못할 것 같군요. 소하양 정도의 기본실력으로 열심히 하다보면 곧 '글·그림 소하'가 적혀진 책을 서점에서 볼 수 있을 것 같군요. 소하양! 열심히 부지런히 좋아하는 걸 하길 바랍니다. 졸업과 입학이 교차되는 시기라 기분의 교차도 많지 않을까 하는데, 구구리 언니의 경험에 의하면….히히 방학숙제 없다고 밍숭밍숭 놀기만 하지 말고 고등학교 준비도 하고 만화도 많이 그리고 게임도 많이 해야죠. 만약 게임기을 하려는데 오빠가 눈치를 준다. 그럼 바로 구구리 언니를 향해 누르세요. 언니의 완벽함으로 오빠를 더운 날의 초콜릿처럼 녹여 줄테니.
열심히 노력하는 소하의 모습을 이번 편지 마지막 장면으로 기억하면서……안녕

안녕하세요 누나, 상현입니다.
얼마 전에 2D그ㄹ 픽 자격증을 따러 아쉽게도 떨어지고 만, 이런 자격증 ㅁ 험이 처음이기도 ㅎ 른들과 같이 치러 무 긴장을 해서인 하여튼 무진장 떨 었습니다. 하지만 전 희망을 버리지 않을 겁니다. 사람이 살다보면 실패도 하고, 시험은 다시 치면 되는 거잖아요. 누나 제말이 맞죠. 그래서 전 2월쯤 다시 재도전할 생각입니다. 이번에는 꼭 붙을 수 있게 누나도 응원해주실 거죠. 누나가 응원을 해주신다면 힘이 팍팍 솟아날 것 같아요.
아참! 누나 우리나라 대학에서 멀티미디어과를 나와도 게임 그래픽 분야에 종사할 수 있는지가 궁금해요. 그럼 이만.

포토샵을 이용한 상현의 첫 작품

옆구리 허전하다고 찡찡대던 상현군의 모습을 기억하는데 고새 또 시험에서 아픔을 맛보는 상현이를 만나다니…… 하지만 젊음이라는 패기로 씩씩하게 다시 일어나려고 시도하는 상현군의 모습 앞에 너무나 작아지는 구구리 누나……이히히.
참! 상현군의 궁금증!!! 아직은 우리나라 대학에서 게임분야를 전문적으로 다루는 학과가 그다지 많지는 않죠? 그래서인지 게임 그래픽에 관심이 있으면서도 그다지 정보가 없기에 상현군이 멀티미디어과에 초점을 맞추고 있는 것 같은데 누나 생각에는 멀티미디어과를 나와도 전혀 게임 그래픽과 무관한 분야가 아니기에 가능하다고 봅니다. 상현군의 의지와 피나는 노력을 필요로 하겠지만요. 하지만 누난 상현군이 충분히 해낼 수 있으리라 믿기에 지지합니다.
또한 2월의 시험에서는 잘 익은 열매를 딸 수 있도록 누나가 팍팍 응원해 줄게요. 힘내세요!!

구구리누나 보기
안녕하세요 누나! 전 N64를 가지고 있진 않지만 저의 BEST FRIEND 중 한명이 N64를 소유하고 있기 때문에 전 N64의 많은 게임을 플레이해보았습니다. 마리오64에서 최근의 젤다까지. 그런데 이 게임들에 빠져 있다보니 당연히 성적이 내려갔죠. 며칠전 집으로 기말고사 성적표가 날아 들어왔어요. 어머니께선 제 기말 성적이 올라가면 제가 엄청 갖고 싶어하는 마카 세트를 사주신다고 했습니다(전 장래 희망이 만화가거든요). 근데 성적이 …, 모든게 물거품이 됐어요(이 모든게 N64의 재밌는 겜들 때문이야). 마카세트를 샀다면 구구리 누날 컬러풀하게 그렸을 텐데, 하지만 누나! 전 어머니를 믿어요. 제가 꿈을 이룰 수 있도록 적극 도와주시는 분이니 언젠가는 사주시겠죠! 그리구 아버지도 너무 사랑한다고 말하고 싶어요. 어쨌든 구구리 누나, 항상 밝고 이쁘게, 99년에는 하시는 모든 일이 잘되시길 빌게요. 그럼 항상 노력하는 누나가 되세요.

창욱군의 편지를 받고 나니깐 정말 일이 잘될 것만 같아요. 정말 고마워요. 누나도 창욱군처럼 그럴 때가 있었는데, 너무 상심하지 마세요. 그리고 창욱군이 그려준 흑백 누나의 모습, 정말 멋진데요. 창욱군이 생각하는 부모님에 대한 사랑과 생각을 부모님께 직접 전하면서, 또 한번의 마카세트를 가질 수 있는 기회를 만들어 보는 것도 괜찮을 것 같아요. 다음 기회는 새학기가 될 것 같은데 방학동안 열심히 한다면 마카세트는 문제없을 거예요. 창욱군 생각은 어때요? 창욱군도 항상 노력하는 태도를 가지고 행복하길 바래요.

안녕하세요. 구구리 누나! 전 N64의 열혈팬 동현입니다. 제가 이렇게 펜을 든 건 저희 누나 때문입니다. 저희 누나는 소위 말하는 명문고 2학년인데, 그 누나가 '오락실'을 밥먹듯이 다니고 있습니다(예전에는 오락실의 '오'자도 몰랐는데…). 저희 누나가 오락실의 단골 고객이 된 경위는 이렇습니다. 같은 반 친구인 '쾌오'라는(이름도 특이하죠?)누나와 함께 3월달에 한 번 간 것이 상습화되어 시험 전에도 가고, 한마디로 난리가 아닙니다. 그리고 쾌오누나 때문에 오락실에 가게 된 건 저희 누나뿐만 아니라 4명이 더 있다더군요. 참고로 그 쾌오누나는 '철권'을 다깨는 실력가고, 저희 누나도 '사립 저스티스 학원'을 다 깨는 만만치 않은 실력을 가지고 있습니다. 어쨌거나 누나가 오락에 관심이 있어 서로 통하는 부분은 많아 좋기는 하지만 이제 고3을 바라보는 누나가 요즘 공부는 안하고 항상 제 옆에서 「마리오 카트64」를 즐기고 있어 보고 있는 제가 답답합니다. 구구리 누나! 이를 어쩌면 좋죠?

정말 아름다운 모습입니다. 누나를 생각하는 동생의 애틋한 모습…. 저에게도 동생이 있지만 함께 있지 못해서인지 왠지 무지 부러운데요. 동생의 깊은 뜻을 읽지 못하는 누나가 조금은 안쓰럽기도 하고 이를 어쩌면 좋을지….. 동현군도 편지 뒤에 많은 생각을 했을 텐데 어떤 결론은 내렸나요? 음, 구구리 누나 생각에는 고2라는 누나의 나이와 경험을 볼 때, 누나가 어떤 생각을 가지고 있는지 모르니깐 누나와 동현이가 대화시간을 가져서 누나의 생각도 들어보

고 동현군의 생각도 누나에게 얘기해 주면서 문제를 풀어 나가는 게 좋지 않을까 싶네요. 뭔가에 빠진다는 건 때론 좋은 조짐을 예고하는 거지만 동현군이 걱정하는 부정적인 면도 따르기에 개개인의 의지에 맡길 수밖에 없다고 봅니다. 동현군 너무 심각하게 생각하지 말구 누나에게 믿음을 가지세요. 누나가 생각하기에는 동현군 누나는 충분히 자기절제가 가능한 의지를 가지고 있는 느낌이 팍팍 오니까 믿어요. 그리고 동현군에게 희망이 팍팍!!

99LEE누나! 안녕하세요. 절 소개하자면 날개 달린 마리오가 표지였던 96년 8월호부터 지금까지 파워만을(두번 빼고) 고집하는 자칭 초열혈 열성 독자입니다. 파워 정말 좋은 게임집니다. 빠른 정보, 공략. 하지만 그보다 더 맘에 드는 것은 독자 참여 코너들입니다. 옛날의 '버그를 잡아라' 부터 지금의 '두근두근 구구리얼 '까지, 제 책장 한 칸을 장식하고 있는 챔프와 파워를 보고 있노라면 흐뭇합니다.

겨울방학! 한 겨울날 보충수업 때문에 마지못해 학교에 다니는 심정, 누나는 아시죠? 교과서에 찌들릴대로 찌들린 우리들을 방학의 반이 넘는 기간동안 학교에 몰아 넣는 어른들, 정말 밉습니다. 일류대학만이 내 인생의 전부가 되어버린 이 시점에서 3-4시간이 넘도록 게임에 미쳐있는 절 발견할 때면 제 미래가 점점 멀어지는 것 같아요. 게임 중독자(?)인 저로선 정말 힘듭니다. 이 고민은 저 뿐만 아니라 모든 학생 게이머들의 고민이라고 생각되는데…, 누나 제 마음을 헤아려 주세요. 그럼 이만.

효석군의 편지를 읽고 나니깐 흐뭇해 지는걸요. 모든 독자 여러분의 참여와 노력에 의해서 알찬 파워가 탄생되는거 아시죠. 효석군을 비롯한 독자 여러분! 진심으로 감사드립니다. 아! 방학인데 웬 보충수업이란 말인가? 정말 왕짜증이죠. 누나도 그땐 그랬지~. 하지만 너무 속상해 하지 마세요. 효석군만이 아니라 전국의 모든 학생들이 다하고 있잖아요. 효석군만 빼 놓고 다른 친구들 모두 하면 효석군도 하고 싶어질걸요. 그렇죠? 그리고 게임 중독증으로 많이 힘들어하고 있는 것 같은데, 누난 그래요. 게임에 중독이 된다면 다음에 공부를 해야겠다고 느낄 때 공부에도 중독이 될 수 있을 확률이 높고, 무엇보다 효석군 스스로 자신을 조절할 수 있는 의지가 다분하기에 효석군을 믿고 싶군요. 하지만 비관은 절대 금물입니다. 효석군, 뭔가 하나를 뚜렷이 할 수 있다는 것은 요즘 같이 전문가를 원하는 세상에서는 좋을 것 같은데 꼭 부정적으로만 생각하지 마세요. 세상이 일류대학을 선호한다면 그것에 따라가는 것도 괜찮을 것 같아요. 손해보는 건 아니잖아요. 그러나~세상이 일류대학을 원하는 건 아닐 거예요. 요즘 세상은 어떤 분야에 자신 스스로 당당할 수 있는 사람을 원하고 있으니까요. 효석군! 자신의 미래를 밝지 않다고 생각하지 말고 밝아지도록 효석군이 노력을 해보세요. 무엇보다 생각을 밝고 희망차게 가지구요. 할 수 있죠! 화이팅!

안녕하세요, 누나! 전 꼭 한번 게임파워를 방문하고 싶어 이렇게 펜을 들었습니다. 파워는 언제나 오픈 되어 있다고는 하지만 찾아가서 몇 분 기자님들과 이야기도 못하고 돌아오는 독자들의 몇몇 사연을 봐와서 그런지 찾아갈 엄두가 안 납니다. 하지만 방문을 했을 시 기자님들과 많은 시간 게임에 관하여 이야기를 할 수 있나요? 사진 촬영은? 밥은 줍니까? 잠은 재워주나요? 제가 바라는 게 너무 많죠. 언제가 꼭 찾아가겠습니다. 그때가 언제일지는 모르지만 구구리 누나가 좋아한다는 치고 때리고 박고 부수는 액션이나, 격투 게임 아무거나 허벌나게 붙어 보고 싶군요. 저 이래봐도 한 게임 한답니다. 게다가 한번 분위기 타면, 주머니에 돈이 거덜날 때까지 간답니다. 하하 집에는 어떻게 갈려구? 그럼 누나 언젠가 만나게 될 그날을 기다리면 이만 줄이겠습니다.

누나에게 조금이나마 얼굴을 익히게 하고파 보냅니다. 가운데가 접니다

폼나게 멋진 승균군 반갑습니다. 얼굴을 보면 왜 그 사람의 이미지가 느껴지잖아요. 승균군은 참 재미있을 것 같아요. 함께 있으면 늘 즐거운 사람! 친구들에게도 인기 캡이겠죠? 그런 승균군을 곧 만날 수 있다니 무지 기대가 되는 돼요. 승균군 파워는 늘 오픈 되어 있는 건 맞아요. 하지만 잡지사다 보니 나름대로의 특수성이 있어 시기를 잘못 맞추면 자칫 서로간에 이미지가 나빠질 수도 있어요. 마감이라는게 있기에 정말 한 달을 기준으로 기자분들의 태도도 성격도 얼굴도 하루하루 변신한답니다. 방문을 했는데 자신이 원하는 성과를 얻지 못했다거나 기분이 별로였다고 생각하는 독자분들께는 죄송하다는 말을 전하고 싶군요. 하지만 이해를 좀 해주세요. 그리고 부탁드리고 싶은 것은 잡지를 만든다는게 생각보다 쉽지만은 않아요. 아마 상상을 초월할걸요. 그러니까 잡지사의 특성에 대해 몇 가지 알아두시면 아마 얼굴을 붉히거나 실망하는 일은 절대 없을 거예요. 참고로 저희 파워는 매달 첫째, 둘째 주가 조금 여유가 있으니 그때 방문하시면 아주 아주 유익하고, 신나고, 보람찬 하루를 보낼 수 있을 거예요. 자 그럼 자신 있게 당당하게 파워의 문을 두드리세요. 그럼 승균군 만날 그날을 기약하며 안녕히….

누나! 전 요즘 기분이 무지 좋습니다. 왜냐구요? 하하, 축하해 주세요. 제가 외고에 붙었습니다. 물론 일본어과에요. 게임을 너무너무 좋아하는 제가 일어과에 붙다니, 이야~~~ 제가 일본어과에 지망하게 된 동기는, 일본문화 개방이니 어쩌니 하는 이유로 일본어에 관심을 가지는 면도 있지만, 그보다 더 큰 이유는 직접 게임을 해석하면서 즐기고 싶어서에요. 누나 영일외고라는 그다지 유명한 학교는 아니지만 저 열심히 하고 싶어요. 그래서 한국게임유저들의 위대함을 멀리멀리 알리고 싶어요. 누나도 열심히….

성두군 정말 축하합니다. 누나 역시 기뻐 얼굴에 함박꽃이 피었어요. 성두군이 일어과에 들어갔는데 왜 제가 이렇게 기분이 좋은 걸까요? 성두군은 일본어를 게임을 통해 접한 것 같은데, 누난 사실 게임 유저들을 보면 참 부러워요. 일본어를 정식으로 배우지는 않았지만 게임이나 애니를 통해 생생한 살아있는 일본어를 나름대로 구사하고 조금 능력이 부족하다고 느끼면 필요에 따라 바로 학구열에 불이 붙더라구요. 누난 정말 이지 게임유저들이 나름대로 터득한 일본어 실력에 입이 쫘~~~~~~~악!

성두군도 물론 각오는 되어 있겠죠. 한나라의 국어를 자신의 모국어만큼은 아니지만 그래도 어느 정도 욕심만큼 하려면 그 각오는 대단해야 합니다. 어문계에서 대충대충은 절대 용납이 안되죠. 어쨌든 성두군 열심히 하자구요. 누나도 함께 뛸 테니까 정말 두주먹 불끈 쥐고 달리는 거예요. 아셨죠?

안녕하세요 누나! 정말 오랜만이죠? (설마 잊으신 건!?) 매달 찾아뵙는다구 했는데 죄송합니다. 이러저러한 사정이 있어서요. 제가 이번에 고1이 되거든요. 공부를 많이 안해놔서…,역시 공부는 평소에 해야된다구 새삼 느꼈습니다. 그래두 어찌저찌해서 고등학교는 무난히 들어갔습니다. 편지는 비록 보내지 못했지만 매달 파워를 통해 많은 소식은 접하고 있습니다. 누님 소식두 매달 보고 있구요. 글구… 구구게리온 1호기입니다. 조금 과묵하고 점잖은 이미지로…돌쇠, 마당쇠 이미지, 한복도 그려봤습니다. 그 동안 못 보낸 사죄의 의미로 정성을 쏟아 부었습니다. 이제 99년이군요(좀 지났지만). 늦었지만 새해 복 많이 받으시구요. 앞으로 매달 찾아뵐게요. 그럼.

구구게리온 1호기

고등학교 입학을 축하드려요. 어떻게든 들어갔으니깐 이제부터가 중요하겠죠. 무현군이 이제야 누나의 뜻을 알아차린 것 같군요. 기억날지 모르겠지만 누나가 늘 귀에 딱지가 앉도록 하는 말이 뭐든지 미리 평소에 준비하라는 거잖아요. 느낀 바가 있으니깐 올 해 부터는 뭔가 달라진 무현군을 볼 수 있을 것 같군요. 기대! 기대! 그리고 공부하면서 파워 꼬박꼬박 봐 준 것도 고마운데 아름다운 색채의 그림까지 정말 정성이 쏟아져 나오던 걸요. 고마워요! 구구리 누나는 정말 복도 많은 여자예요....히히. 무현군도 복 많이 받고 공부 뿐 아니라 모든 면에서 항상 최선을 다하는 사람이 되세요. 99년은 무현군에게 있어 정말 행복하고 뿌듯한 한해가 될 거예요.

구구리おねえさん、あけましておめでとうございます. 누나 축하해 주세요. 제가 드디어 백수의 길로 들어서게 되었습니다. 수능을 포기하고 취업을 하기로 되어 있었는데, 그 IMF 때문에 취업하기로 한 회사가 사람을 안 뽑는데요! 하지만 어머니께서는 "너도 어른이 되었으니 용돈은 니가 알아서 해결해라!"라는 충격적인 말을 하시고, 새해부터는 학원이나 다니래요. 그래서 저는 지금 일본어 학원을 다니고 있습니다. 지금은 별로 잘하진 않지만, 열심히 해서 게임파워 필자에 도전할테니 기다려 주세요(일본어 잘 하는 방법 있으면 얘기 좀),하여간 제 게임인생에도 IMF가 찾아왔습니다. 한달 용돈이 게임파워 한권하고 3,200원이 남을 정도로(?) 그러나 저는 게임을 포기하지 않을 겁니다. 누나 요즘은 정신이 없습니다. 그동안 모은 돈으로 젤다를 구입해서 두눈이 토끼눈이 될 때까지 하고 있습니다. 정말 대단합니다(중략). 그리고 누나 덕에 오래 소식이 끊어졌던 친구 석민이와 다시 연락이 가능해졌습니다. 누나 너무 고마워요. 그럼 다음에 또 뵙죠. 사요나라.

이거 축하를 해야하는 건지, 눈물을 흘려야 하는 건지 통 정신을 차릴 수가 없군요. 하지만 일중군에게 누나가 진심으로 뜨거운 박수를 보냅니다. 왜냐구요? 일중군의 마음가짐에 격려의 뜻을 표하고 싶군요. 그냥 우울해 하고 풀이 죽어있는 것보다 모든 것을 긍정적으로 받아들여 다시 일어서려는 뜻이 보이기에 일중군에게 힘이 되어 드리고 싶어요. 요즘 들어 일본어를 배우겠다는 사람들이 많아 누난 무지 기쁘답니다. 뭔가 모를 희망찬 느낌이랄까? 어쨌든 외국어라는 것은 그 나라의 문화, 습성, 국민성 등등 모든게 뒷받침되어야만 완벽한 구사를 할 수 있지만 여건상 조금 힘들다는 것을 알기에 하려는 의지만 있으면 반은 성공했다고 봅니다. 일중군! 일본어를 공부하다 보면 몇 번의 고비가 있을 겁니다. 중단 포기하거나 가방을 싸는 일이 생긴다면 누난 아마 실망에 …. 더 이상 말하지 않겠습니다. 힘찬 앞날을 위해 일중군 열심히 합시다. 그리고 일본어 공부를 잘 하려면 무엇보다 반복이 중요합니다. 게다가 책상에 앉아 책만 파고들지 마시고 비디오나 일본 노래 등을 많이 접해 보세요. 이거 역시 끊임없는 반복된 의지가 필요합니다. 그럼 행운을 빕니다. 마지막으로 친구 석민군과 연락이 되었다니 누나도 무척이나 기쁘네요. 앞으로 멋지고 튼튼한 우정탑을 쌓아갈 수 있도록 누나도 기도할게요.

구구리얼 보너스 스테이지

매니아의 방을 공개합니다

어떤 한 분야를 깊숙히 파고 들어가는 사람들을 '매니아'라고 한다. 게임이면 게임, 애니메이션이면 애니메이션. 자신의 취미 속에 묻혀서 사는 사람들. 정말로 이 매니아들은 자신의 취미 속에 묻혀서 살고 있을까? 자칭 '○○광'들의 방은 어떠한 모습을 하고 있을까? 이 지면을 통해 살짝 엿보는 건 어떨까?

남의 방을 보려거든 자기 방부터 공개하라

자신의 생활공간을 남에게 공개한다는 것은 부끄러운 일일 수도 있다. 무턱대고 찾아가서는 '당신 방을 공개하시오!'라는 무례한 짓을 게임파워가 저지를 것이라는 생각은 오산중의 오산이다. 이름을 물을 때도 자신의 이름을 먼저 밝히듯이……. 어쨌거나 무턱대고 독자들의 방부터 들여다보려는 것은 무례한 짓임에는 틀림없는 일! 그러므로 파워는 예의바르게도 먼저 기자의 방을 공개하기로 했다. 여러분이 너무도 궁금해하고 있는 '구언정 기자(통칭:구구리)'의 방을 본인의 양해 반, 협박 반으로 공개하기로 한다.

센티멘털 쟈니

○벽지도 깜짝! 깜짝!

○테이프, 일본 음악 CD, 비디오 녹화테이프 모으기가 취미? - 극히 일부 공개

○피카츄, 두근두근 메모리얼, 사쿠라, 키티, 슈퍼로봇, 소닉까지…

○사오토메 유미를 보며 매일 매일 이미지트레이닝 중인 것이다(절…대로 안될 겁니다…)

오빠들 틈에 묻혀서 사는 구언정 기자의 방에서는 남자냄새가 물씬 날 것이라는 예상을 했으나, 뜻밖에 소녀적인 인테리어라서 깜짝!

피규어 & 게임광의 방은?

기자의 방만 살짝 공개하고 문을 닫는다면 명실상부한 매니아의 장이라고 할 수 없는 일이다. 본인의 거부에도 불구하고 긴 설득 끝에 한 '명인'의 방을 공개할 수 있게 되었다.

게임파워의 애니메 클럽 코너에 소개됐던 '쿠사나기 모토코' 피규어, 게임 액세서리 만들기, 98년도 11월호 표지에 실린 '메탈기어 솔리드의 홍상' 등등… 이 모든 것은 자타가 공인하는 피규어 매니아 김성현님의 작품이다. 피규어에 관한 한은 둘째가라면 서러워 할 '명인' 김성현님의 방을 파워 독자에게만 살며시 공개한다.

우~~~~와, 우~~~~와

○○이걸 보는 순간 모두의 입은…!

○게임에도 '약~간' 흥미가 있다고 말하는 김성현님. 그…그런데 이 많은 게임기가 '약~간' 흥미 있는 사람이 가지고 있는 장비라고…?

○정말 매니아는 매니아군

비트 매니아가 하고 싶어!!

허우진 기자

「비트 매니아」를 시작한지 으음… 별로 안됐구나! 보름이 조금 안 된다. 그렇다고 많이 즐겼던 것도 아니다. 휴가 이틀동안 「설엥화」와 번갈아 가며, 「설엥화」의 정적인 분위기에 빠져있다가 다시 음악을 듣는 기분으로 비트 매니아 하고, 이렇게 동시 플레이를 했다.

큰 일이 일어났다. 「테트리스」를 처음 접했던 대학교 1학년 시절(기자는 모범생이다. 어떻게 오락실을…. 호호~). 잠을 자려고 눕기만 하면 네모, 길다란 막대기, 'ㅏ'모양의 것 등등이 자꾸만 천장에서 내려오는 게 아닌가! 오호 잠을 잘 수가 없고 그 모양의 것들을 이리저리 돌리고 맞추고 하다가 2~3시간 잠을 이루지 못한 것이 하루 이틀 밤이 아니다. 그런 증세가 다시 일어나고 있다. 그것이 바로 비트 매니아 후유증!!

버스를 내리기 전에 벨을 누를 때도 정거장이 바로 오기 직전에 정확히 'GREAT'를 얻기 위해 아주 찬라의 순간을 잡아서 누른다. 오호!!
피아노 건반을 칠 때도 악보를 보고 음을 생각하면서 치는 것이 아니라 손가락을 들고 있다가 또 다시 찬라의 순간을 노려 '짠'하고 누른다(아직 기자는 레벨 4까지 밖에 못하므로 유수의 매니아들은 웃지 말아주기를…. 원래 선무당이 사람잡는다고 하지 않는가!!). 그래서 젓가락 행진곡을 제일 잘 한다. 옛날에 클래식을 어떻게 연주했는지 기억이 안 난다. 게다가 아주 극한 상황으로 "비트 매니아를 하는 애들은 전부 앵무새 머리색깔이야(실제로는 훨씬 더 터프한 표현을 쓴다)"라고 놀려대던 본 기자도 이제는 빨간 머리다(이상하게도 비트 매니아를 즐기는 대부분의 사람들이 머리색깔이 오색찬란하다. 참고로 일본의 댄스 댄스 레볼류션을 즐기는 대부분의 사람들은 츄리닝 바지 비슷한 것을 입고 있다). 빨간 머리 앵무새!! 요즘 그것이 별명이다!! 빨강머리!!

비트 매니아는 하이 퀄리티의 보드가 필요한 것도 아닌 참신한 아이디가 가져다 준 영광의 선물이다. 비트 매니아의 인기에 자극을 받은 국내 개발사에서도 너도나도 할 것 없이 음악을 이용한 게임 제작에 혈안이 되어 있다. 그 중에서는 비트 매니아류로 건반과 스크래치, 그리고 발을 추가적으로 사용하는 「EZ 2 DJ」가 선을 보였다. 한발만 빨리 생각했더라면 하는 아쉬움이 남는다.

게임은 바로 아이디어가 가져다는 돈방석의 산물이다. 창조는 모방에서 나온다는 말도 있지만 무조건적인 모방은 우리의 낙후성을 보여주는 것만 같아서 씁쓸하기만 하다. 국내 게임개발 업계! 참신하고 톡톡 튀는 아이디어가 더 아쉬운 시기이다.

beatmania

슈팅게임 사상 최초의 1조점을 노리자!!

기가윙

요즘 캡콤이 이상하다. 울궈먹기식 스파시리즈에 이어, 짭뽕시리즈, 그리고 다시 슈팅게임까지. 이번에 등장하는 「기가윙」은 「19XX」 이후 새롭게 등장하는 게임으로 기존 슈팅게임들과는 다른 '점수 지상주의' 성격을 띈다는데…. 스테이지 클리어보다 점수획득에 목표를 둔 게이머라면 한번 도전을 해 봄직도.

▶제작사: 캡콤 ▶장 르: 슈팅
▶발매일: 미정

스코어 어택 신시대, 10조점을 목표로…

캡콤이라고 하면 대전액션류의 게임을 다수 발매해 액션성이 강하지만 예전에는 난이도가 쉬운 슈팅게임도 발매했었다. 그런 캡콤이 「19XX」이후 오랜만에 내 놓은 신작 슈팅 그것이 「기가윙」이다. 화면을 보면 알 수 있듯이 이 게임은 횡화면 종스크롤 슈팅으로 되어 있다.

탄알 피하기와 점수 벌기의 상쾌감을 충분히 맛보자

기본은 마구쏘기. 난이도도 적당하므로 기분 좋게 플레이할 수 있다

자기의 적중 판정은 굉장히 적다. 적의 탄알에 둘러싸여 있어도 당황하지 말고 돌파구를 찾아보자

샷, 봄, 마구쏘기 그리고 상쾌감

이 게임은 8방향 레버에 샷, 포스 봄의 2개 버튼으로 심플하게 되어 있다. 파워 업은 아이템제이므로 기본적으로는 격렬하게 쏘아대는 슈팅계이다. 하지만 이 게임의 진정한 매력은 스코어 어택에 있다. 화면 사진의 스코어 위치를 보면 알 수 있듯이 게임 중에서 리플렉트 포스로 튕긴 탄으로 적을 쓰러뜨리면 배의 아이템이 출현하고 그것을 미스없이 계속해서 먹으면서 진행시키면 스코어가 엄청나게 오른다. 그 결과 1면 클리어시만으로 가볍게 500억점 정도의 스코어도 가능하다. 이것을 계속 반복해 가면 의외로 간단하게 1조점도 달성 가능할지도.

보스전에서는 타임이 표시된다. 물론 빨리 파괴하면 보너스도 높지만 보스 본체의 각 파트도 확실히 파괴해서 점수를 벌어가자

2인 협력 플레이도 통상과는 또다른 재미가 있다

2면 클리어시의 스코어. 최종적으로는 10경 단위 전쟁이 될지도

라이진의 포스 봄. 화력이 화면 전체를 뒤덮는다. 박력 이펙트

고득점의 핵심, 리플렉트 포스

이 게임의 최대 특징인 리플렉트 포스. 이것은 적의 탄알을 되받아서 역으로 쏘는 소위 카운터 공격같은 것이다. 샷 버튼을 일정시간 계속 누르고 있으면 자기의 주위에 필드가 발생하고 게이지가 MAX상태에서 필드가 적의 탄을 튕긴다. 이때 튕긴 탄으로 적기가 파괴되면 배의 아이템이 출현한다. 이것을 계속 먹으면서 가면 스코어가 굉장히 올라간다. 리플렉트 포스는 한번 사용하면 화면 아래의 게이지가 차지되기까지 사용할 수 없지만 사용할 곳을 패턴화하면 한 스테이지 중에서 몇 번이라도 사용할 수 있다.

2인 플레이시는 교대로 사용하는 것이 좋을지도. 잘 사용하면 1면에서도 이런 점수가

긴급시에는 간이 봄으로서도 사용할 수 있으므로 편리하다. 가능한 한 내구력이 낮은 적이 많은 장소에서 사용하면 일석이조

ARCADE

최신 데이터로 무장한 버전 99가 등장했다!!

버철 스트라이커2 버전 99

많은 팬을 확보하고 있는 세가의 버철 스트라이커 시리즈의 최신작 「버전 99」가 발매중이다. 유감스러운 것은 비싼 가격 때문에 국내 유저들은 손쉽게 즐길 수가 없다는 것인데…. 98년도 전적을 토대로 새로운 데이터로 구성된 「버전 99」. 98년도의 흥분을 토대로 다시 한번 도전해 보자.
PS. 「버전 99」 다음에는 과연?? 밀레니엄 버그로 인해 마지막 판이 될지도…

▶제작사: 세가 ▶장르: 스포츠
▶발매일: 발매중

VIRTUA STRIKER 2 VERSION '99

최고의 리얼리티를 위해 또 다시 버전 업했다

바야흐로 아케이드에서 부동의 인기를 누리고 있는 버철 스트라이커 시리즈 최신작이 등장했다. 이번호 아케이드 라인업에서는 「버철 스트라이커2 버전 99」과 「버전 98」과의 차이점을 소개한다.

일반층까지 많은 팬을 확보하고 있는 인기 시리즈의 최신작

새롭게 3개국이 참전, 총 27개국을 사용할 수 있다

게임중 사용 가능한 팀이 3개 팀이 새롭게 추가되었다. 자마이카, 칠레, 오스트리아 3개국으로, 이것으로 선택 가능한 팀은 총 27개국. 자! 어느 나라로 플레이할까?

자마이카
오스트리아
칠레

98년도 최신 데이터를 반영, 플레이가 더욱 흥미진진

버철 스트라이커 시리즈라고 하면 심플하며 다양한 조작성과 현실적인 데이터를 근거로 한 각국 선수의 패러미터에 의한 전술의 다채로움이 특징이라고 할 수 있다. 이번 「버전 99」에서도 각국 선수의 데이터는 작년도 최신판을 사용하고 있으며 포메이션 등도 변경되어 있다.

물론 기본 27팀만 아니라 숨겨진 팀도 사용할 수 있다

4개의 스타디움이 리뉴얼

이전 98 버전까지의 4개 스타디움이 이번에는 그 중 2개가 리뉴얼되었다. 또 다른 스타디움에서도 야간에는 박스석에 조명이 들어오는 등 세밀한 연출이 추가되었다.

신 스타디움 중 하나. 이것은 4개 중에 제일 작은 스타디움

신 스타디움 그 두 번째. 돔형의 거대한 스타디움. 뒤의 조명에 주목하자

전술 변경과 포메이션

전 버전에선 채용되어 있던 시합중의 전술 변경 시스템이 다시 파워업되었다. 오펜스와 디펜스시에 대응해서 포메이션 자체도 리얼타임으로 변경할 수 있도록 되어 있다. 게임 개시시에 포메이션을 선택하는 것은 이전과 같지만 이번은 전술 변경에 따라 포메이션도 4-4-2, 3-5-2 등으로 변화한다. 이것은 화면 아래의 표시로 확인할 수 있다.

액션, 연출도 더욱 다채롭게

시합중의 각 포메이션 개시시에 한사람 한사람의 움직임과 플레이어와의 연계 행동 등 각 선수의 움직임이 보다 실제 축구에 근접하게 연출되어 있다. 초보자는 보다 즐기기 쉽고, 상급자는 보다 고도의 전술을 취할 수 있도록 지금까지 시리즈 이상으로 자유도 높은 플레이가 가능하다. 골 넣기 전의 공방 등에서는 보다 다채로운 액션을 즐길 수 있을 것이다.

기본적인 조작에 변경은 없다

COM도 더욱 똑똑하게 움직인다

심플하면서 깊은 조작성과 치밀하게 계산된 게임성을 즐길 수 있다

플레이어 제군들!! 출격 준비는 됐는가!!

레이 크라이시스

드디어 발매가 임박한 「레이 크라이시스」. 이번 호에서는 플레이어가 선택할 수 있는 기체의 조작방법부터 스테이지 구성, 점수, 침식율 등 게임 시스템 전반을 철저히 분석한다.

▶제작사: 타이토 ▶장 르: 슈팅
▶발매일: 미정

레이 크라이시스의 조직 부분

94년 「레이포스」발매 이후 5년. 속편 「레이 스톰」에 이은 제 3탄 「레이 크라이시스」가 등장했다. 우선 게임 시스템 전반에 대해 소개하면, 플레이어가 선택할 수 있는 기체로는 샷을 중시한 8 록의 WR-01R과 록 온 레이저 중화 타입, 적을 16기까지 록이 가능한 WR-02R의 2기가 준비되어 있다. 이 게임은 슈팅게임에 있어서 탄알 피하기의 재미와 세계관, 록 온에 의해 적을 한꺼번에 파괴할 수 있는 등 상쾌감을 충분히 맛볼 수 있다. 그리고 그것이 레이시리즈 독자적인 재미와 직결된다고도 할 수 있다. 조작은 기체를 움직이기 위한 8방향 레버에 대공 샷 버튼과 대지 록 온 레이저 버튼(대공포함), 라운드 디바이더(봄)의 3가지 버튼으로 구성되어 있다. 게다가 라운드 디바이더는 전작(「레이 스톰」)과 같이 샷과 록 온 레이저 버튼의 동시 입력에서도 발사가 가능하게 되어 있다. 게임 중 아이템 캐리어가 출현하고 파괴하면 아이템을 입수할 수 있다. 이 아이템은 샷 파워 업과 록 온 파워 업, 부활용 파워 업 3종류. 부활용 파워를 제외하고서는 각 1단계씩 강화되어 간다. 그 밖에 화면 보는 방법에 대해서도 소개한다.

콘트롤

8방향 레버 / 샷 / 록 온레이저 / 라운드 디바이더(봄)

A / B / C

※A+B 동시 입력으로 봄이 된다

아이템

부활용 파워 업
샷, 록 온 등 3단계의 파워 업을 한다.

록 온 파워 업
록 온 레이저가 1발 추가된다. 우선 이것을 회수해야 한다.

샷 파워 업
기체에 의해 샷 파워 형태는 다르지만 1단계씩 강화된다.

에리어 구성

「레이 크라이시스」의 에리어(스테이지)는 전체 5면(스타트시의 에리어 포함)으로 구성되어 있다. 에리어 1~3은 랜덤 셀렉트로 되어 있어 반드시 같은 에리어가 나오는 것은 아니다. 랜덤으로 셀렉트된 에리어는 아래 도표와 같이 5가지에서 선택된다. 단, 도표의 2개 도시 에리어는 중요하지 않도록 설정되어 있다. 모든 에리어도 침식율이 표시되지만 에리어의 구성에 따라 침식률도 변해간다. 「레이 크라이시스」의 침식 시스템은 각 스테이지에 설정되어 있고 그 퍼센티지로 클리어 보너스도 다르게 되어 있다(침식율이 낮으면 낮을수록 최고점 보너스). 만약 이 침식율이 100%를 넘은 경우는 그대로 최종 보스 에리어 'SELF FIELD'로 진행되므로 주의하자. 침식율은 스타트 시 50%에서 시작하고 적을 파괴해 가면 침식율이 감소되어 간다. 침식율을 낮추기 위해서는 극력 화면 내의 적을 파괴하지 않으면 안된다. 전 에리어를 클리어하고 침식율 0%의 목표로 가자!!

AREA(STAGE)COMPOSITION

DAYLIGHT CITY (도시 낮)
NIGHT CITY (도시 밤)
DESERT (사막)
WATER (수중)
SKY (고공)

START AREA NEURON NETWORK
→ 5가지 에리어중에서 랜덤으로 3에리어 선택 단, 도시에리어가 중시되지 않는다.
→ LAST AREA SELF FIFLD

플레이어 셀렉트

WR-01R

와이드 샷에 호밍 레이저(록 온 레이저)를 장비한 기체로 공격력 밸런스도 좋다.

WR-02R

레이 스톰의 R-GRAY2와 거의 동일한 성능을 장비한 기체. 샷에는 레이저를 록 온에는 선더 레이저를 기용한다. 최고 16곳까지 록이 가능하고 최고 배율은 256배.

기본화면

클리어시

RESULTS
ENCROACHMENT 69
BOSS DESTROYED
NETWORK CONDITION
CONNECT AREA EM-T
D+

① 봄 보너스
② 스코어 표기
③ 록 온 수
④ 남은 기체
⑤ 라운드 디바이더 모은 게이지
⑥ 라운드 디바이더 마크
⑦ 현 침식율
⑧ 스테이지 클리어시 침식율
⑨ 보스 파괴 소요시간
⑩ 에리어 · 클리어란
⑪ 에리어 · 클리어 보너스
⑫ 넥스트 에리어 표시

ARCADE

기타치고, 스크래치하고, 춤추고…

기타 프리크스

GUITAR FREAKS

기타 매니아를 위한 음악 시뮬레이션 게임이 코나미에서 등장한다. 「기타 프리크스」로 이름에서 알 수 있듯이 기타를 가지고 화면에 나오는 것에 맞춰 기타를 연주하는 방법인데…. 스크래치, 댄스, 그리고 기타. 코나미 어디까지 생각하고 있는지….

▶제작사: 코나미 ▶장 르: 리듬액션
▶발매일: 미정

음악 시뮬레이션 게임 최신작

「댄스 댄스 레볼류션」에 이은 코나미의 음악 게임 시리즈 제 4탄 「기타 프리크스」!! 이 「기타 프리크스」는 흡사 실제 기타를 연주하는 것같은 게임 플레이 방식으로, 연주를 통해 지금까지 체험할 수 없었던 완전 새로운 음악 시뮬레이션 게임이다.

게임 통체

조작은 간단! 누구라도 슈퍼 기타리스트로

기타 프리크스는 3개의 넥버튼으로 기타의 플렛을 조작하고, 피킹 레버를 연주하여 리얼한 기타 연주를 체험할 수 있는 게임이다. 게임 센터를 라이브 하우스로 바꿔버릴 음악 게임의 대혁명!! 기타 프리크스의 발매를 기대한다.

○고도의 플렛 조작과 격렬한 피킹 테크닉, 기타를 세워치는 'WIL-ING PLAY'로 고득점을 목표로 하자!!

리얼! 기타형 콘트롤러

넥버튼
화면에 맞춰 R,G,B, 버튼을 누르자!

●이 마크가 피킹포인트에 오면…

Wailing play
기타를 세우자!

피킹레버
화면에 맞춰 피킹!

이펙터 노브
이 노브를 돌리면 3종류의 음색을 선택할 수 있다

전체 12곡. 10종류 이상의 장르에 도전하자

브루스(BLUES)
하드락(HARD ROCK)
펑크(PUNK)
퓨전(FUSION)
헤비 메탈(HEAVY METAL)
펑크(FUNK)
etc

모든 장르!! 모든 기타 플레이어가 즐길 수 있다. 곡은 전부 12곡

연습 스테이지인 프랙티스, 메인 모드인 노멀, 상급 난이도인 엑스퍼트의 3종류 모드에서 자신에게 알맞는 모드를 선택하자!!

플레이 방법

1. 스트랩을 어깨에 걸고
2. 넥버튼을 누르면서
3. 피킹레버를 튕긴다

허우적의 주저리 주저리

안녕하세요. 오랜만이죠. 그동안 쇄도하는 새턴인, 아가동산, 구구리 등의 코너에 밀려 겨울잠을 잤습니다. 하우음~~. 그랬더니 이것들이(아!! 죄송) 이 자리를 넘보는 게 아니겠습니까!! 이런 배은망덕한….(하하~) 그래서 다시 부활했습니다. 새롭게 부활한 '허우적의 주저리 주저리'는요 주제도 없구요, 기종도 상관없고 게임을 하면서 기억에 남는 사건들을 적어서 보내주세요. 한달 동안 일어난 재미있는 사건과 실화들!! 허우적이 진단해 드릴께요.

이번 달은 첫달이니만큼 그동안 제가 받았던 편지를 골라 소개해 드리겠습니다.

성민지/ 서울시 은평구 구산동 15-35 삼성빌라 B 101호

허우적님께
안녕하세요? 허우적님 전 구산동에 사는 성민지에요.
우선 예쁜 카드가 아니라 죄송해요.
MERRY CHRISTMAS & HAPPY NEW YEAR!
행복한 크리스마스 보내셨길 바래요. 항상 건강하시고 행복하세요. - 민지 올림 -

하하 안녕하세요. 민지양. 8월호였지요. 민지양의 오동통한 얼굴이 나간 것이. 이렇게 카드까지 보내줘서 정말로 고맙군요. 하하하~~ 민지양도(민지양이라고 하니깐 굉장히 노땅티가 나네. 그냥 민지라고 할께요.), 아니 민지도 크리스마스 잘 보냈나요? 우리는 기사마감 때문에 다들 바빴죠. 아! 저는 12월 24일부터 26일까지 일본 출장을 갔다왔어요. 일본의 크리스마스 분위기는 한국과 비교도 안 된다는 거 알죠? 장난이 아니다라는 말이 정말로 맞을 정도. 근데 저는 혼자 간 관계로 맥주 몇 병을 사 가지고 돌아와서 그냥 홀짝 홀짝 마시다가 술병을 베고 잠을 잤어요. 참 낭만적인 크리스마스였죠. 그리고 민지도 해피 뉴 이어!!

P.S 파워 독자 여러분 맥주 캔을 베고 자지 맙시다. 아침에 일어났을 때 캔 찌그러진 것이 얼굴을 마구 짓이겨 놓아서 정말 좀비가 따로 없습니다. 아뻐~ 그럼!!

흥미기획

사나이 울프의 '게임 매너'에 대한 단상(斷想)

매너(manner)에는 '예절'이라는 의미를 포함하고 있다. 고로 '게임 매너'라 함은 타인과 게임을 할 때 지켜야할 예절, 혹은 게이머로서의 예절 정도의 뜻으로 이해할 수 있을 것이다. 사람과 사람 사이의 보이지 않는 약속, 매너. 게이머와 게이머 사이의 보이지 않는 약속, '게임 매너'에 대해 사나이 울프는 이렇게 생각한다.

게임 매너의 필요성

예전 대부분의 오락실용 게임들은 컴퓨터를 상대로 혼자 즐기는 것이었기 때문에 매너라는 것 자체도 생소한 표현이었다. 물론 「트윈 코브라」나 「더블 드래곤」같이 다인용 게임이 없었던 것은 아니었지만, 그들이 서로에게 관여하는 바가 그다지 크지 않아 굳이 '매너를 지키면서 해라'라고 까지 언급할 수준은 아니었다. 그러나 상대방이 하는 게임 플레이 방식이나 기타 게임 후의 행동 등과 같이 게임을 하면서 서로가 상대방에게 지켜야할 도리나 예절이라는 것에 대한 생각들이 나이어린 게이머들 사이에서도 거론되기 시작한 때가 온 것이다.

현재 고등학생 이상의 독자라면 1990년의 겨울을 기억하고 있을 것이다. 1990년 겨울. 아케이드게임 사상 전무후무의 히트를 기록한 「스트리트 파이터 2」(이하 스파 2)가 등장했다. 당시 스파 2는 아케이드게임에 있어 '대전격투게임'이라는 신장르를 만들어내는 동시에 전체 오락실의 반 이상을 차지할 정도로 폭발적 인기를 누렸다. 당시 슈팅이나 액션 등 타 장르를 고사(枯死)시키며 거의 모든 게임 메이커가 대전게임 제작에 매달리게 할만큼 스파 2의 여파는 엄청난 것이었다.

그 텍을 아십니까

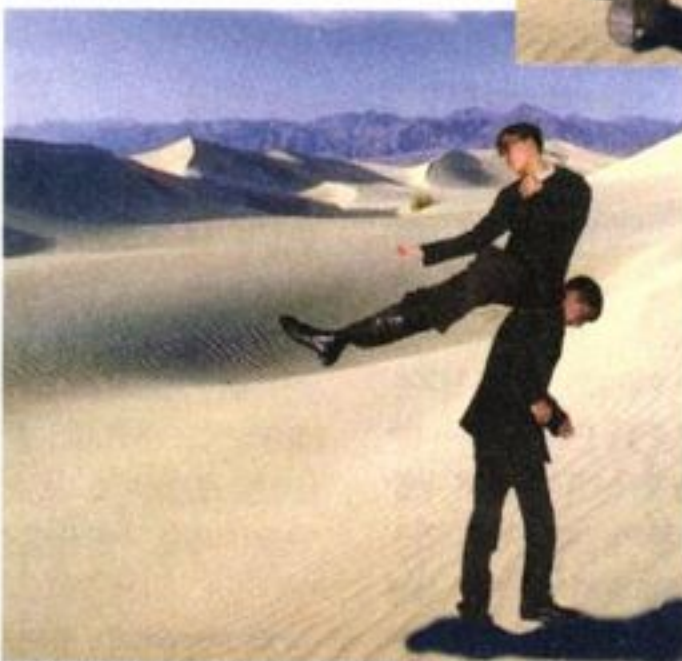
대전(對戰). 컴퓨터 프로그램과 사람의 대결이 아닌 사람과 사람의 대결. '대전게임의 등장'은 바둑이나 장기처럼 인간 대 인간의 두뇌싸움이 게임을 통해서도 가능해졌다는 것을 뜻한다. 물론 스파 2 이전에도 「스파」를 비롯하여 많은 대전 형식의 게임이 있었지만 사람과의 대전이 아닌 컴퓨터와의 대전이 주를 이루었으며 스파 2만큼의 변화를 일으키지는 못했다. 여하튼 스파 2의 등장은 더 이상 컴퓨터와의 대결이 아닌 인간 상호간의 대전이 가능해졌다는 것을 나타내고 인간 상호간의 대전은 결국 인간 상호간의 '게임 매너'의 필요성을 낳기에 이르렀다. 마치 스포츠에서 스포츠맨쉽이 필요하듯.

게임 매너의 발전

'게임 매너'는 크게 게임 내적인 매너와 게임 외적인 매너로 나누어 볼 수 있다.

우선 전자는, 게임 시스템상의 언밸런스를 이용한 편법, 소위 대부분 '얍삽이'를 지칭한다('얍삽이'라는 것은 플레이어의 수준과 이념에 따라 그 기준이 얼마든지 달라질 수 있는 상대적인 것이라는 점을 전제로 하자). 스파 2를 비롯한 초창기의 대전게임들은 제작사의 디버깅과 밸런스 조정이 아직 미숙한 상태여서 얍삽이 문제가 요즘보다 훨씬 심각했었다.

물론, '스포츠에서도 룰에 어긋나지 않는 한도 내에서 최대한의 수단을 강구하듯 프로그램이 허용한 한도 내에서 기술을 사용하는 것이 과연 잘못인가. 상대도 똑같은 것으로 대응하면 되지 않는가'라고 반문할 게이머가 있을 것이다. 하지만 선수들이 룰에는 어긋나지 않는다고 서로 스포츠맨쉽에 위배되는 행동만을 남발하게 된다면 과연 그것을 스포츠라 할 수 있을까?

하단 약킥 연타로 다시 봘~

초기 대전게임에는 버그와 얍삽이가 많았다. 사진은 스파 2의 무한 볼돌리기 -약가드 점프 강킥에서

이외 게임 내적인 매너에 어긋나는 행동으로 실력이 낮은 상대를 고의로 조롱, 혹은 도발하는 것이 그것인데, 이 후자의 문제는 대전게임 초창기에 상당히 심각했었다. 상대에게 패했을 때 패배를

인정하고 실력 증진에 힘쓰기는 커녕 폭력으로 분풀이를 하는 저질 게이머가 상당히 많았다. 이 구타 문제 때문에 실력은 뛰어나지만 어리거나 연약한 게이머들은 마음놓고 대전게임을 즐길 수 없었고(필자도 당시 중학생이었던 스파 2 시절, 엄청난 고초를 겪어야만 했다) 사회문제로까지 비화될 정도였다. 격동의 그 시절을 헤쳐온 게이머들이라면 체구의 건장함과 얼굴의 험악도에 비례해 승률이 높아진다는 사실이 절대 우스개가 아님을 알고 있을 것이다. 실제로 당시 오락실에는 대전게임에서 비롯되는 싸움이 비일비재했으며(당시의 게이머들은 철제의자 난무로 인해 유혈이 낭자한 3 on 3 라이브 패싸움 앞에서도 무덤덤했을 정도다), 미국에서는 총격사건까지 발생했다는 소문도 있다(믿거나 말거나). 그러나 상대가 아무리 더러운 플레이를 일삼는다하더라도 폭력은 어떠한 경우에도 용납될 수 없다.

스타모르면 원시인! 한국은 전세계에서 배틀넷 사용자가 가장 많다

의자난무 유혈사태. 오우거의 무한 화염방사기가 사건의 발단인 듯

게임 매너의 사각 지대

요즈음 사회문제로까지 대두되고 있는 「스타크래프트」 열풍은 익히 들어서 모두들 알고 있을 것이다. 그 열풍은 바야흐로 'PC게임방'이라는 신업종을 만들어 낼 정도였으며, PC게임방의 주 수입원이라고 해도 과언이 아닐 정도이다. 스타크래프트가 이처럼 폭발적 인기를 얻게된 이유 중 하나가 바로 배틀넷으로, 이 배틀넷은 인터넷을 통해 전세계의 모든 스타크래프트 팬들이 함께 게임을 즐길 수 있는 공간을 뜻한다. 요는 오락실이라는 게임대전의 공간이 인터넷을 통해 무한의 공간으로 확장되었다는 것을 의미하는데, 비록 대전격투게임이 아닐지라도 서로가 상대에게 갖추어야 할 예절이 필요하다는 사실에는 변함이 없다는 것이다. 특히 서로 다른 공간에서 익명성을 보장받고 상대를 대하는 것이니 만큼 서로간의 매너 준수가 더욱 요구되는 곳이 바로 배틀넷인 것이다.

허나 실상과 이상은 판이하게 다르다. 익명성의 보장이라는 점을 악용해 매너는 고사하고 인격을 의심하게 될 정도의 행동도 서슴지 않는 사람들이 스타크래프트 배틀넷에는 너무도 많다. 팀플레이 게임에서의 배신, 고의 디스커넥트, 듀얼 디스커넥트, 맵 핵(맵 치트) 등의 승패에 영향을 주고 나아가 상대에게 불쾌감을 넘어서 분노를 일으키는 이러한 작태들이 대표적인 예라 할 수 있는데, 문제의 심각성은 이런 행위를 하는 사람의 다수가 한국인이라는 점에 있다. 한국 채널에는 상호비방과 음담패설이 일상어이고 일본 채널에는 대한독립만세가 끊일 날이 없으며, 미국 채널에는 (f로 시작하는 한 단어만 가지고) 대화에 참여하는 한국인들로 북새통이다. 이러한 이유 때문에 배틀넷 상에서의 외국인들은 한국인에 대해 상당히 나쁜 이미지를 갖고 있다. 실제로 게임을 시작하기 전 "Where are you from?"이라는 외국인의 질문에 "Korean"이라고 대답하면 즉시 강제퇴장 시켜버리는 경우도 있으며 심지어는 반한(反韓)이라는 의미의 AK(Anti Korea) 클랜이 생겨나기까지 했다. 배틀넷 세계 1위를 비롯해 상위 랭커의 반이상을 차지하고 있는 '세계 최고' 실력의 한국 게이머이지만 매너면에서는 '세계 최하 수준' 역시 한국 게이머인 것이다.

앞서 보았듯이 지금 우리는 심각한 매너 불감증에 걸려 있다. 맵핵 등 각종 치트 프로그램들이 통신망에 정식 자료로 버젓이 등록되어 있고 심지어는 치트 프로그램의 사용을 권장하는 PC게임방 업주가 있을 정도니 그 심각함의 수준을 어렵지 않게 짐작할 수 있다.

이런 방제들에도 유행이 있다. 얼마 전에는 XX여고, 오빠시리즈가 강세. 이것이 배틀넷에서의 우리 모습이다

그러나 좌절은 없다

역사의 어디에든 선구자는 항상 있어 왔고 지금 이 땅의 정서도 선구자를 갈구하고 있다. 게임 매너 선도의 선구자적 역할을 담당하는 그들은 누구인가.

통신 동호회에 기반을 둔 '팀배틀'이라는 것이 있다. 「버추어 파이터」, 「철권」, 「킹 오브 파이터즈」 등 인기 대전게임의 플레이어들은 자신들만의 팀을 조직하여 다른 팀과 배틀을 벌이고 있으며 그것을 활성화 시켜나가고 있다. 스타크래프트도 마찬가지여서 대전게임의 '팀'에 해당하는 '클랜'이라는 것이 있다. 이러한 인기 게임들의 통신 동호회에서는 팀배틀을 비롯하여 서로간의 정보교환이라든지 시스템의 심도있는 연구 등 개인단위로 게임을 즐기던 예전과는 다른 양상을 보이고 있다. 이렇듯 게임을 통해 인간관계를 쌓을 수 있는 수준으로까지 발전하게 되고 어느덧 게임은 게이머들 사이에 단순한 '오락'이 아니라 '스포츠'로 인식되어 게임의 매너 차원을 넘어선 하나의 문화를 형성하고 있다. 물론 팀이나 클랜, 동호회 등은 매니아들 사이에서만 존재하는 것이 사실이다. 하지만 이 소수의 매니아들이 게임 문화 선도를 위해 많은 노력을 경주하고 있고 그 노력이 조금씩 결실을 맺고 있고 있다. 실례로 스타크래프트 동호회에서는 각종 부정행위와 비매너 행위 추방을 목적으로 하는 '화이트 리본운동'을 시작했고, 소수의 선구자들을 구심점으로 하여 많은 호응 속에 확산되어가고 있다.

맺으며...

게임에 있어서의 매너는 단지 같이 게임을 즐기는 상대에 대한 에티켓의 차원을 넘어, 한 국가에 대한 이미지를 결정하는 정도로까지 중요한 것이 되었다. 얼마 전 대외 홍보용 국가이미지 CF에 김대중 대통령이 직접 출연했다고 한다. 허나 아무리 대통령이 우리나라의 이미지 쇄신을 위해 직접 나선다 하더라도 배틀넷에서 어글리 코리언만을 보아온 외국인에게 그 CF가 무슨 소용이 있을까? 외국인 앞이기에 매너를 지켜야할 필요는 없다.

MANNER, 즉 예절이라는 것은 이 사회 어디에서든 지켜져야 할 문화인의 덕목이자 인격체의 기본이다. 그렇기에 우리 게이머들은 게이머들이 모인 사회, 즉 오락실이나 배틀넷에서 지켜야 할 것을 지키자는 것이다.

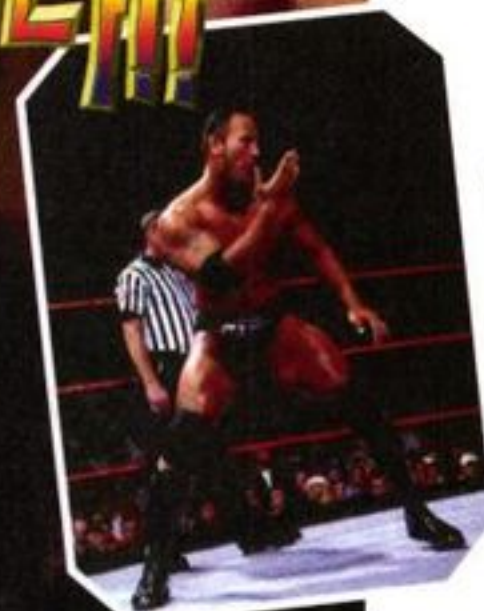
장차 우리 사회의 주역이 될 젊은 층들의 수준이 배틀넷의 어글리 코리언이나 오락실의 트러블 메이커 정도라면 우리나라의 선진국 진입은 아직도 요원한 것이라는 생각을 해본다.

프로레슬링, '파워'가 다루면 이렇게 다릅니다!!

프로레슬링이 격투기야?

프로레슬링이 격투기인가? 격투기의 반열에 프로레슬링을 집어넣는다 하면 요즘 게이머들은 대뜸 고개부터 갸웃거릴 사람이 많을 것이다. 특히 세계에서 가장 권위있는(?) 프로레슬링 단체인 미국의 WWF(World Wrestling Federation)에서 요즈음 일어나는 일들을 본다면 누가 봐도 한눈에 그것이 '쇼'임을 직감할 수 있을 것이다(개인 소유주에게 장악된 WWF와 그 진영의 레슬러들에 저항하는 '자유' 레슬러들의 투쟁을 보아라! 영화가 따로 없다). 더구나 WWF에서도 프로레슬링을 공식적으로 '스포츠'가 아닌 '스포츠 엔터테인먼트(sports entertainment)'로써 규정하고 있다. 즉 순수한 운동경기가 아닌 관람용·관상용이라는 것을 스스로 인정하고 있는 셈이다. 그런데 어떻게 프로레슬링을 쇼가 아닌 격투기라고 부를 수 있다는 말인가?

WWF의 악역인 '소유주' 빈스 맥맨

WWF '기업'에 맞서는 '자유전사'인 스티브 오스틴

WWF 기업 팀의 주장격인 레슬러 '더 록(The Rock)'

프로레슬링의 탄생

레슬링의 기원은 고대 그리스와 헬레니즘 문화권, 로마 문화권 지역에서 널리 행해지던 운동에서 찾을 수 있다. 이 시기의 레슬링은 오늘날의 레슬링과는 다른 형태로 던지기, 조르기, 타격기 등이 복합된 일종의 종합 격투기였다. 레슬링은 고대와 중세를 거쳐 오늘날에 이르러 자유형(free style), 그레코-로만형(greco-roman style)의 두 형태로 올림픽 정식 종목으로 지정되어 있다. '레슬링'이라고 불릴 수 있는 운동은 서양뿐만이 아니라 세계에 보편적으로 존재하며(심지어 아프리카의 원주민들에게서도 '레슬링'과 같은 독특한 격투기들을 볼 수 있다), 특히 러시아의 삼보(sambo), 일본의 스모가 유명하다(물론 한국의 씨름도 빼놓을 수 없다).

우리가 아는 일반적인 '프로레슬링'은 19세기 미국에서 탄생하였으며 자유형을 기본으로 많은 규제조항들을 해금시킴으로써 보다 거친 '격투기'로써의 형태를 띄게 되었다. 한국과 일본에서도 20세기 중반을 지나며 프로레슬링은 크게 성행하였고, 우리의 부모님 세대들은 전설의 박치기왕 김일, 일본에서 활약한 전설적인 챔피언 리키도장

고대의 스플렉스???

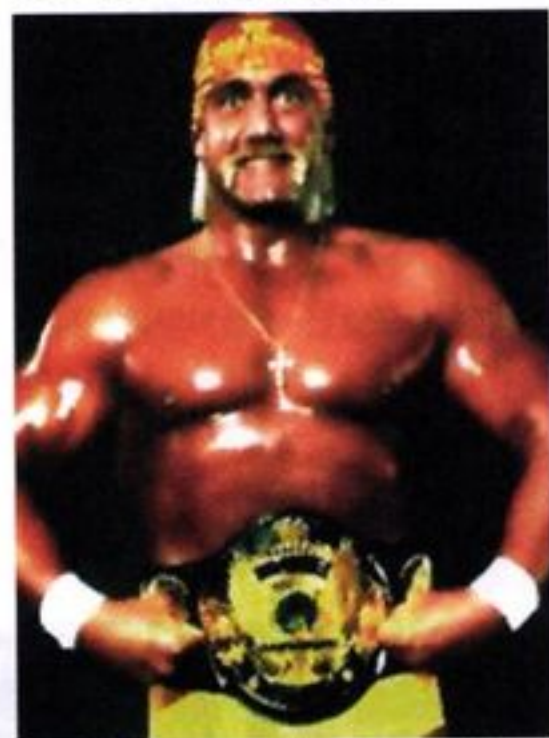
러시아군의 코만도 삼보: 바이만

으쌰! 씨름

(역도산: 力道山) 등에 열광을 보내며 자랐다. 1980년대에 들어 미국에서 WWF가 발족되면서 본격적인 '관상용' 스포츠로써 프로레슬링은 탈바꿈하게 된다. '격투'에 중점을 둔 종래의 프로레슬링과는 달리 당시 미국의 정치적 상황과 맞물리는 '드라마'를 연출함으로써 프로레슬링은 거대한 수익을 보장하는 '쇼(show-biz)'로 탈바꿈하게 되었고, 그 쇼는 오늘날까지 흥행성과 드라마성에 중점을 둔 프로레슬링의 전통으로 내려오고 있다. 한국의 팬들이 열광을 보낸 '헐크 호건', '얼티밋 워리어' 등의 레슬러들도 이 시기에서부터 배출되기 시작했으며, '악당 진영'과 '영웅진영'의 대립적인 구도의 전통도 이 시대에 확립되었다. 오늘날 WWF는 2세대 레슬러들로 구성되어 있으며 더욱 치밀해진 '각본'에 따라 드라마는 계속되고 있다.

WWF 1세대, '아메리칸 히어로' 헐크 호건

세기말적 정신의 구현: 2세대 레슬러 '언더 테이커'

레슬링의 굳히기 '백 스로'

프로레슬링의 '저먼 스플렉스'

격투기로써 프로레슬링

'야만적'인 동작들을 제거하고 규격화되고 정식화된 종목으로서의 레슬링은 '스포츠'로 분류되고 있으나, 1972년 뮌헨 올림픽의 '검은 구월단 사건'에서처럼 격투기로써 실전에서 그 위력을 발휘한 선례도 있다(이스라엘 선수단을 습격한 PLO 테러조직원들에 맞서 레슬링 선수들이 사투를 벌여 테러범 몇 명에게 중상을 입히고 살해되었다. 총 앞엔 장사없다!!). 이처럼 스포츠화된 레슬링도 분명히 그 기원을 실전 격투기에 두고 있다. 타격기 부문을 제외하면 레슬링은 근접거리 기술들로 탄탄히 구성되어 있으며, 특히 상대에게 '항복(submission)'을 받아내기 위한 수많은 기술들(타격기, 홀드, 스로)로 이루어져 있다. 언뜻 보기엔 그 형태와 전혀 다른 것 같은 프로레슬링도 실은 정통 레슬링의 기술들로 구성되어 있으며, 다만 흥미를 유발하기 위해 그 동작을 크게 과장한 것들일 뿐이다.

때로는 유치할 정도로 지나친 '각본'에 따라 움직이는 경기를 보며(위기에 처한 영웅 레슬러가 팬들의 환호를 받으면 힘을 차리는 등) 우리는 프로레슬링에 '격투기'라는 말을 붙이기를 꺼린다. 그러나 설사 그것이 '각본'이라 할지라도 프로레슬링은, 그리고 프로레슬러들은 그 어느 누구 못지 않은 위험한 격투의 최전방에 있다는 것을 잊어서는 안 된다. WWF의 프로레슬러들은 평균적으로 체중 130~160Kg, 키 180~200Cm의 체구를 유지하고 있다. 이러한 선수들에게 보기에 즐거운 깨끗한 기술 하나를 건다는 것은, 더구나 각본에 따라 상대를 다치지 않게 기술을 건다는 것은 엄청난 힘과 고난이도의 훈련을 통해 체득된 기술력을 요구하는 것이다. 기술을 당하는 레슬러의 입장에서는 받는 충격을 완화하며 분산시키기 위한 끝없는 낙법훈련이 필요하다. 무예에 대한 격언 중에 '몸을 만드는 것이야말로 무예의 절반을 소화한 것이다'라는 말이 있다. 레슬러들은 특히 기술과 힘을 동등하게 사용하여 승부하는 정통파 프로레슬러들은 기본적으로 격투에 유리한 신체조건을 지니고 있는 것이다. 그들은 완력, 스피드, 맷집은 물론 격투에 필요한 고난이도의 훈련과 자질을 갖추고 있는 명실상부한 인간병기들이며 이것은 절대로 무시할 만한 것이 아니다.

이 근육들이 뻥이라고?

프로레슬링이 격투기가 아니면 이 사람은 뭔가(Virtua Fighter)?

요컨대 프로레슬링은 드라마적인 각본에 의하여 치밀하게 구성되어 있다는 것뿐이지 실전에 적용된다면 근접거리 공방의 격투기로써 아주 무서운 위력을 발휘한다는 것이다. 레슬러들이 지닌 완력(완력은 스피드로 누른다는 등 완력을 무시하는 사람이 있는데, 그런 분들은 왜 스포츠 종목에서 체급을 나눠 놓는가에 대해서 더 생각해보기를 권한다)만으로도 일반인은 손쉽게 제압할 수 있다. 더구나 현재 WWF에서 활약하고 있는 "세계에서 가장 위험한 사나이" 켄 샴록(Ken Shamrock, the World's most dangerous man)은 실제로 유수의 격투기 대회 출신이다. 샴록은 프로레슬링을 기본으로 하는 제압기술(submission holds)들을 활용하여 세계에서 가장 권위있는 이종격투기대회인 브라질의 UFC(Ultimate Fighting Championship)에서 활약하였으며, 세계에서 가장 권위있는 무술가 중의 한 명인 호이시 그레이시(Royce Gracie, 바로 그 '그레이시 유술'의 시조이다)와 바로 이 대회에서 겨뤘다. 이 승부에서 38분의 긴 싸움 끝에 그레이시와 샴록은 무승부를 거두었다.

켄 샴록, 수많은 UFC 대회에 출전했다

프로레슬링의 기술들

프로레슬링의 기술들은 어떤 것이 있는가? 사실 답변하기 매우 애매한 질문이다. 왜냐하면 흥행성을 최고의 요소로 두는 프로레슬링은 실제로 규칙이 없는 것과 마찬가지여서 공격과 방어에 특별한 제약이 있을 수 없다. 따라서 레슬러의 재량에 따라 얼마든지 독창적인 기술들이 나올 수 있으며 나오는 기술들이 멋지고 화려할수록 팬들에게 많은 환호를 받는 것은 당연하다. 사실상 '없다시피 한' 프로레슬링의 규칙들을 '그나마' 설명해보면

[승리조건]

(주요 조항)

1) 상대방의 어깨를 매트에 누르고(커버: cover) 심판(레퍼리: referee)에 의해 3번의 카운트를 인정 받는다.
2) 상대방의 항복의사(submission)를 레퍼리를 통하여 확인 받는다.
3) 상대방이 링 바깥에서 20초 이내에 들어오지 못한다.

(부수적 조항)

1) 커버 상태에서 3번의 카운트를 인정받는 것을 1 폴(fall)이라고 부른다. 경기에 따라 승리를 위하여 복수의 폴이 요구될 수 있다.
2) 상대방이 기절한 경우 레퍼리에 의하여 3번의 카운트를 인정받는다.
3) 양쪽 선수가 모두 기절한 경우 레퍼리의 10 카운트 이내 어느 한쪽이 일어나지 못하는 경우 무승부로 처리한다.
4) 심판을 직접적으로 공격하거나 링 내에 외부 물체를 들여온 선수는 실격패 처리된다.
5) 선수의 코치나 매니저, 스탭들에게 경기 내용이 직접적으로 방해를 받는 경우 해당선수는 실격패 처리된다.

[타격기]

1) 주먹을 쥔 상태에서의 직접적인 가격을 금지한다(너클 부위를 사용한 직접펀치의 제약). 그 외에 각종 슬랩, 춉 등은 모두 인정한다.
2) 팔꿈치를 통한 직접적인 가격을 금지한다(팔꿈치 뼈를 이용한 직접 가격의 금지).
3) 발차기의 경우 앞부리를 통한 직접 가격을 금지한다.

[홀드]

1) 상대방의 목을 직접 조르는 홀드는 금지한다.
2) 상대방의 관절에 직접적인 골절을 유발할 수 있는 홀드는 금지한다.

[던지기]

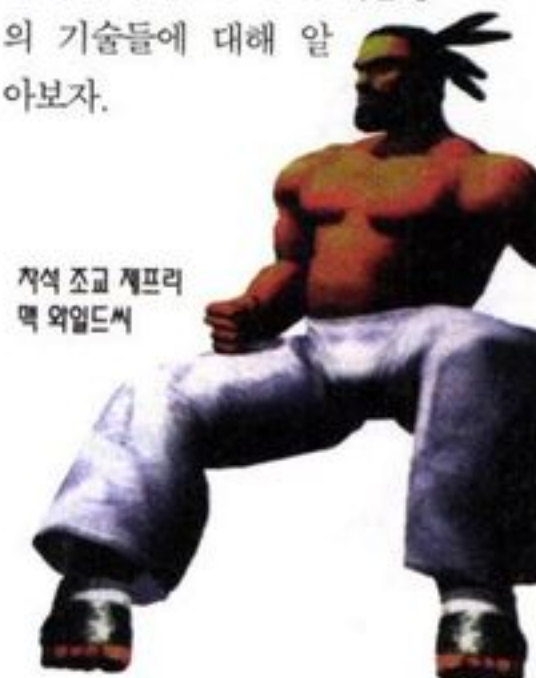
1) 상대방의 머리와 목에 직접적인 충격을 주는 던지기는 금지한다.

프로레슬링의 기술들은 기본적으로 타격기, 잡기(홀드: hold), 던지기(스로: throw)의 세 가지로 분류된다. 정통 레슬링이 주로 각종 홀드와 던지기(특히 홀드)의 비중이 높다면, 프로레슬링에서는 추가적으로 타격기도 허용한다는 것이 차이라고 할 수 있다. 드라마적인 요소가 강한 프로레슬링에서는 타격기→홀드→스로의 순서를 밟는 전형적인 경기의 흐름이 존재하는데 타격기를 통한 공방전, 홀드를 통한 우위의 점위, 그리고 마무리 기술로서의 독창적인·인상적인 스로를 통해서 승리를 얻어내는 것이 기본이다. 특히 쇼맨쉽이 강한 WWF의 경우 이벤트성이 강한 특수한 경기들이 매우 많은데, 이런 경기들에는 대개 특수 규칙들이 적용되거나, 규칙을 해금하는 경우(no holds barred: 어떠한 홀드도 허용한다는 매우 잔인한 규칙)가 종종 있기 때문에 팬들은 거칠고 흥미진진한 기술 공방을 감상하게 된다. 우리들의 우상(?)인 사이버 레슬러 호크필드(W. Hawkfield)씨와 바다 사나이 맥 와일드(J. Mcwild)씨의 시범을 통하여 「버추어 파이터」시리즈의 기술들을 중심으로 프로레슬링의 기술들에 대해 알아보자.

수석 조교 울프 호크필드씨

저넘 정확이야! 제프리군!!

차석 조교 제프리 맥 와일드씨

타격기

앞서 서술한 규칙들을 본다면 이런 의문이 떠오를 것 같다. "얼래? 분명히 주먹으로 사람을 잘도 때리던데? 그것 다 반칙 아니었나?" 진실을 알고 싶으시면 WWF 시합을 녹화하여 죠그셔틀로 관찰해보자. 주먹의 너클 파트를 사용한 직접적인 안면 가격의 사례를 찾아보기가 의외로 힘들다는 것을 알게 될 것이다. 실제로 이 규칙은 엄격하게 지켜지고 있으며 대부분 가격은 주먹의 아랫부분(접혀진 새끼손가락의 옆면에서부터 손바닥, 손목에 이르는 부위)을 사용하여 이루어진다.

저넘 반칙이네, 울프군!

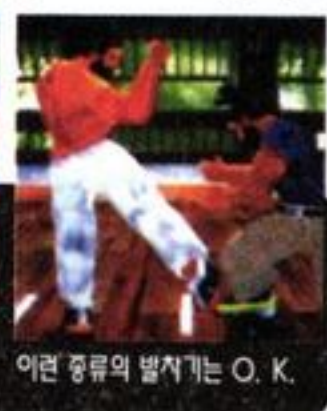
팔꿈치에 의한 공격도 실제로는 팔꿈치의 딱딱한 뼈 부위가 아니라 그 바로 위의 근육 부위를 사용하며, 발차기의 경우엔 발등으로 가격하는 것과 발바닥으로 차는 것은 인정되지만 발의 앞부리를 사용하여 찔러 넣듯이 차는 것은 금지되어 있다. 발바닥을 사용하는 경우에도 직접 가격이라기 보다는 상대를 "밀어젖히는" 성향이 강하다.

이런 팔꿈치는 위험하지잉~

이런 종류의 발차기는 O. K.

수기와 족기의 직접 타격이 제한된 대신 큰 소리를 냄으로써 팬들을 즐겁게 하지만 파괴력은 약한 각종 슬랩과 춉, 해머 등이 아주 많이 사용된다. 손바닥을 핀 상태에서 팔을 안에서 바깥으로 휘둘러내는 것을 슬랩(Slap)이라고 부르며, 그 반대로 바깥쪽에서 안쪽으로 가격하는 것을 춉(Chop)이라고 부른다. 해머(Hammer)는 주먹을 쥔 상태에서 내려치는 것이다.

슬랩의 전형적인 예: 브루탈 사이클론

춉, 퍼시!

실제로 슬랩, 춉, 해머는 프로레슬링의 3대 타격기술에 속한다. 족기(足技)는 원래는 보조적으로 사용되었으나, 서양에 동양무술이 대대적으로 알려지던 20세기에 들어와서 그 시각적인 효과가 인정됨으로써 프로레슬링에도 많이 도입되기 시작하였다. 즉 전체적으로 전통 레슬링과 유사한 형태에서 보다 역동적이고 활동적인 형태로 발전하면서 새로운 타격기들이 많이 추가되거나 고전적인 타격기들이 변화하는 경향을 보이게 되었다. 2차 세계대전 이후 TV가 도입되면서 프로레슬링의 흥행성은 더욱 높아졌다. 이 시절까지만 해도 박치기는 자주 볼 수 있는 공격수단이었으나 클로즈라인(clothesline) 등의 동적인 손기술들이나 드롭킥(drop-kick)과 같은 "날아다니는" 공격들은 최근에야 도입된 것들이었다. 시각적인 즐거움을 강조하면서 고전적인 바디체크, 태클기술들도 점점 "날아다니게" 되었다.

삐아사~ 그대는 김일을 아는가?

액스 레리어트, 혹은 클로우즈라인

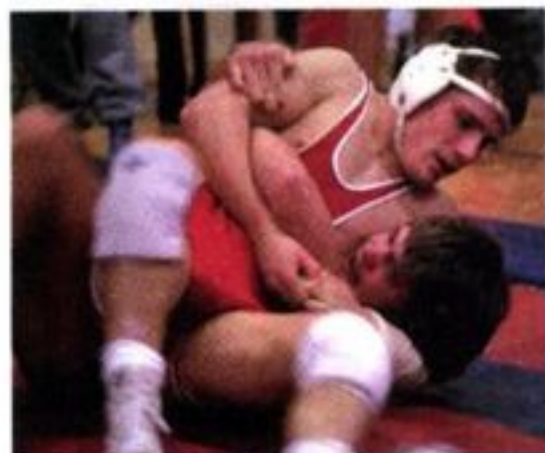
드롭 킥

아리낭 보디 프레스

요건 문썰트 프레스

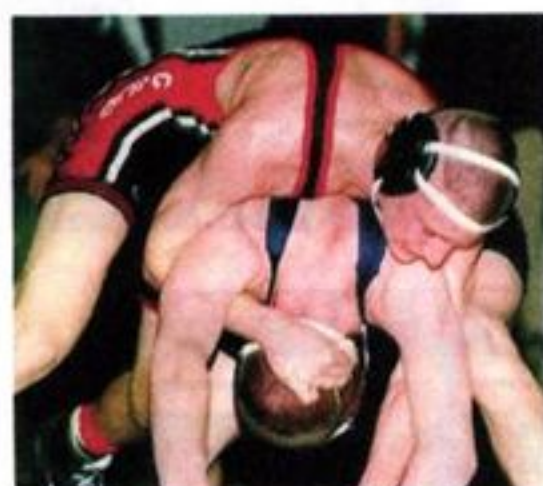
흥미로운 것은 여전히 프로레슬링의 발기술들은 그 화려한 눈요기꺼리에도 불구하고 "보조기술"로써 통용된다는 것이다. WWF의 경우에도 대개 화려한 발기술들을 활용하는 선수들보다는 "전통적인" 상체공격과 홀드, 타격기들을 활용하는 파워 레슬러들이 "정통파"로서 대우를 받는다. 발기술을 좋아하는 레슬러들은 대개 '야비한 동양인', 내지는 '방정맞은 말라깽이(물론 상대적으로 말라깽이)' 정도로 묘사되는 것을 보면 왠지 씁쓸한 웃음을 지울 수 없다. 역시 레슬링은 '서구적'이라는 느낌이 강하기만 한데….

홀드

그러나 실제로 프로레슬링은 타격기보다는 홀드와 던지기의 경기이다. 타격기가 '프로레슬링의 양념'이라면, 홀드는 '프로레슬링의 분위기 메이커', 던지기는 '프로레슬링의 정수'라고나 할까? 이소룡이 절권도 철학을 완성시켜가면서 자신의 무술에 도입한 기술들 중에는 근접거리 기술들로써 아이키도, 유술(특히 그레이시 계열)과 함께 레슬링의 기술들이 압도적으로 많았다. 프로레슬링도 아마추어 레슬링에서 나온 것인 만큼 근접거리 격투의 굳히기 기술들을 다량으로 구비하고 있다. 오늘날 '락(lock)'과 '홀드(hold)' 등으로 불리는 기

기본 중의 기본, 헤드 락(head lock)

보스톤 크랩 홀드(Boston crab hold)

환상의 로메로 스페셜

토우 락(toe lock)

정통파 기술인 하프-넬슨(half-Nelson)

술들이 그것인데, 요즈음의 WWF에는 찾아보기 힘들지만 초기 WWF에는 넬슨 계열, 토우·레그 홀드 계열 등의 정통 레슬링 기술들을 사용하는 선수들이 꽤 있었다. '락(lock)'과 '홀드(hold)'를 뚜렷하게 구분하는 기준은 존재하지 않지만 대개 상대의 관절부분 한곳이 관계된 굳히기를 락, 상대의 신체 전체나 복수의 관절을 제압하는 굳히기를 홀드라고 부르는 경향이 있다. 홀드 기술 중 아주 유명한 기술들로 뒤에서 상대의 목을 조르는 슬리퍼 홀드(sleeper hold), 상대를 뒤집어 다리를 굳히는 토우 락, 만화에도 가끔 등장하는 풀 보스톤 크랩(Boston crab hold), 한국에서도 유명한 피겨-포 레그 락(figure-four leg lock) 등이 있다.

앞서 말한 것처럼 이런 홀드기술에도 규칙의 제약을 받는다. 그러나 이벤트성이 강하고 특수규칙의 적용사례가 많은 WWF는 '노 홀즈 바드(no holds barred)' 경기가 빈번

브라질의 UFC 토너먼트

하게 이루어진다. 노 홀즈 바드 상태라는 것은 말 그대로 어떠한 홀드에도 제약을 두지 않는다는 뜻이며, 보다 넓게는 아예 '규칙이 없다'는 것을 뜻하기도 한다. 또 이종격투기 대회를 'NHB 토너먼트(노 홀즈 바드 토너먼트)'라고도 부른다.

던지기

프로레슬링의 백미(白眉)이자 정수는 역시 '던지기(throws)'에 있다. 아마추어 레슬링에서도 간간이 이런 종류의 던지기를 볼 수 있으나, 역시 흥행성 스포츠 엔터테인먼트인 만큼 프로레슬링과는 비교를 할 수 없다. 이러한 던지기 기술들은 앞서 설명한 것처럼 고난이도의 훈련과 엄청난 완력을 필요로 하는 것들이다. 프로레슬링에서 가장 많이 사용되는 던지기 기술들은 슬램(slam), 봄(bomb), 드라이버(driver), 스플렉스(suplex)의 네 종류가 있는데, 원래 던지기 기술은 아마추어 레슬링에서 상대에게 폴을 얻어내기 위한 동작들에서 비롯된다. 던져냄으로써 상대에게 충격을 준다기 보다는 순간적으로 상대를 던져서 균형을 흐뜨러놓은 뒤에 상대가 벗어나기 힘든 자세로 매트에 누르는 것이다. 이러한 정통 아마추어 레슬링에 가장 가까운 기술들이 스플렉스 기술들이다. 그렇기 때문에 화려함과 독창적인 것에 찬사를 아끼지 않는 WWF에서도 훌륭하고

미스터 퍼펙트의 "퍼펙트-스플렉스"

깨끗한 스플렉스 기술들을 잘 사용하는 레슬러들을 아주 높이 평가하며, 한 때 '미스터 퍼펙트'라는 별명이 있던 커트 헤닉의 스플렉스는 "퍼펙트-스플렉스"라는 이름을 얻게 될 정도로 일품이었다.

울프 조교의 더블 암 스플렉스(double arm suplex)를 보자. 원래 이 기술은 상대를 아래로 누른 뒤에 양쪽 팔을 봉쇄하는 홀드 기술인 풀 넬슨(full Nelson)에서 그대로 상대를 들어올려 뒤집은 뒤에 매트에 눌러버리는 기술이다. 아마추어 레슬링에서 그 기원을 뚜렷이 찾아볼 수 있다(풀 넬슨 역시 아마레슬링의 기술이다).

상대의 양팔을 봉쇄하는 풀넬슨

들어올린 뒤에

뒤집고

매트에 눌러버린다

"스플렉스의 제왕"이라고 불리는 기술이 바로 저먼 스플렉스(German suplex). 이 기술은 아마 레슬링의 것을 그대로 따온 것으로, 우리에게 익숙한 "빠데루" 자세인 패시브 상태처럼 상대의 허리를 장악한 이후에 들어 올려서 뒤로 넘겨버린다. 후에 상대를 놓아주지 않고 브릿지(bridge) 자세로 상대를 매트 위에 굳히는 이 깔끔한 기술은 아마 레슬링의 백 스로(back throw)에서 그대로 따온 것이다.

허리를 잡고

으싸!

넘기고

굳힌다. 울프의 브릿지에 주목

사이드 스플렉스(side suplex)는 어떤가? 이거야말로 어디서 많이 보지 않았던가? 이 스플렉스는 비교적 사용하기가 쉽기 때문에 아마레슬링에서도 많이 보아왔을 것이다. 빠데루 자세에서 옆돌리기 다음으로 많이 사용되는 기술이다.

스플렉스에서 다음 단계로 발전해 나간 것이 드라이버 기술들이며, 드라이버에서 다시 변형된 것이 봄 기술들이다. 드라이버 기술들은 스플렉스와 비슷한 요령으로 들어올린 뒤에 상대를 넘기지 않고 수직으로 낙하시키며, 봄 계열의 기술들은 그냥 '낙하'시키는 것이 아니라 공중에 있는 상대를 아래로 집어던져 내린다는 점에 있어서 더욱 가혹하고 잔인해졌다. 역시 들어올린 뒤에 그대로 메다꽂는 것보다는 뭔가 화려한 '쇼'를 한 뒤에 내려꽂는 것이 시각적으로 즐겁기 때문이다. 울프와 제프리 조교의 시범을 보자.

타이거 드라이버 시범

수직낙하

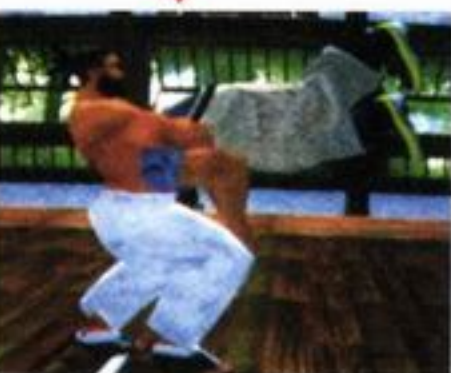
타이거 드라이버!

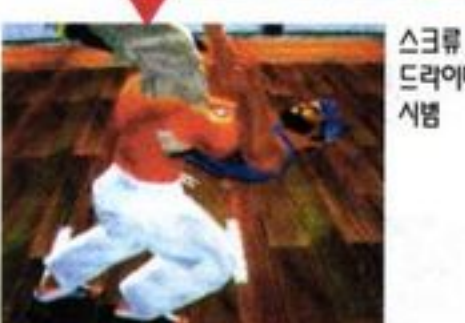
스크류 드라이버 시범

낙하 과정에서 상대는 180도 회전

그래서 '스크류 드라이버

우오오~~

충격을 입는 부위에 주목! 머리가 아니다

언뜻 보기에는 상대가 머리 부위로 수직낙하 하는 것처럼 보이지만 실제로 임팩트(impact) 순간 상대는 어깨와 목의 아래 부위로 떨어진다. 사실 이 차이가 슬램(slam)과 구별되는 부분이다. 쉽게 말해 스플렉스는 '넘기기', 봄과 드라이버는 '메꽂기', 슬램은 '메치기'라고 보면 될 것이다. 드라이버 기술들이 일반적으로 상대와 함께 수직'낙하'를 하는 기술이라면, 봄 기술들은 '내려 꽂는다'는 느낌이 강하다.

파워 봄(power bomb)

스크류 드라이버 시범

내려 '꽂는다'

슬램 기술들은 상대를 대개 등허리 부위로 떨어지게 메치는 기술들을 말하며 WWF에 단골로 등장하는 기술들이기 때문에 누구든지 금방 알아볼 수 있는 기술들이다.

제프리의 백 플립(back flip)

피셔맨즈 슬램(fisherman's slam) 이라고도 한다

파워 슬램(Power slam)

실제로는 고난이도의 기술이다

가장 흔한 보디 슬램(body slam)

이상의 기술들이 프로레슬링에 사용되는 대표적인 기술들이라고 할 수 있겠다. 물론 이외에도 수많은 기술들이 존재하며 특히 링이라는 특수한 공간 내에서 벌어지는 경기인 만큼 이 특성을 살린 다른 종류의 기술들도 존재한다. 그러나 이 기술들도 역시 앞서 분류한 타격기, 홀드, 던지기에 속하는 것들이며 다만 링의 특성을 이용하여 기술을 훨씬 화려하고 다채롭게 변화시켰을 뿐이다. 스플렉스만 하더라도 각 코너의 턴 버클(turn buckle) 위에서 하는 것에서부터 링 바깥으로 집어 던지는 것까지 다양한 종류가 있다. 요컨대 기술은 무궁무진하며 레슬러의 독창성과 팬들의 환호만 있다면 모든 것이 가능한데가 바로 프로레슬링의 링 위이다.

가능성은 무궁무진하다!

프로레슬링의 미래와 한국

1970년대 '레슬링은 조작이었다'는 것이 폭로되기 전까지만 해도 한국의 프로레슬링계는 대대적인 성황을 이루었다. 가난한 동네에서 부잣집에만 있는 TV 앞에 온 동네 사람들이 모여 환호하며 김일 선수의 필살의 박치기에 박수갈채를 보내던 시절이 있었다. 그 시절은 동양 프로레슬링의 전성기였으며 특히 세계적인 재일 동포 레슬러인 리키도장(力道山: 역도산)에 의해 자극을 받으면서 한국의 프로레슬링도 많은 가능성을 보였던 낭만적인 시대였다. 특히 역도산(모모타 미쓰히로, 한국명 김신낙)은 1958년도에 당시 세계에서 가장 권위있는 통합 프로레슬링 리그인 NWA에서 챔피언 루 테즈(Lou Thesz)를 꺾고 1963년까지 타이틀을 보유한 슈퍼스타였으며, 자이언트 바바와 안토니오 이노키, 그리고 한국의 김일 선수 등 수많은 2세대 레슬러들을 배출한 걸출한 레슬러였다. 그러나 1980년대에 들어오면서 한국 레슬링 협회(KWA)는 해체되었고, 세계 프로레슬링은 지역별로 분열된 뒤 지나친 상업성과 흥행성으로 인하여 변질되었으며 특히 이 시기에 폭로된 프로레슬링 조작설로 인하여 한국의 프로레슬링은 급격한 몰락을 경험하게 되었다.

전설의 레슬러이자 일본 프로레슬링의 아버지 역도산

○슈퍼스타 박치기왕 김일

○역도산과 루 테즈

오늘날의 프로레슬링이 확실한 '승부조작'인 만큼 1960년대 이전의 프로레슬링은 확실히 '실력 경기'였다. 1950년대 이래 찾아온 세계 자본주의 호황기와 맞물려 최근으로 들어오면서 프로레슬링은 '스포츠 엔터테인먼트'가 되었지만 그 이전의 시대에는 '엔터테이닝 스포츠'였다.

어떠한 운동종목이던지 '프로(pro)'화가 되면서 상업성과 흥행성이 관건이 되기는 마찬가지이다. 그러나 프로레슬링의 경우 야구나 농구, 축구에서 찾아볼 수 있는 "승부의 묘미"가 지나치게 화려한 '쇼'의 유혹에 넘어갔다는 생각에 씁쓸한 마음을 감출 수 없다. 특히 이러한 경향이 격투기로써의 프로레슬링의 모습을 흐린다는 것은 더욱 마음을 착잡하게 한다. 1950년대와 60년대에 뼈를 부러뜨리고 살을 저미며 피가 튀던 역도산식 투혼의 자리에는 무대 복장, 쇼, 여자, 불꽃놀이와 뮤직비디오 같은 영상들이 난무하고 있는 것이 오늘날의 현실이다. 1996년도에 들어 프로레슬링의 수난기에도 자리를 지키던 노장 2세대 레슬러 이왕표를 주축으로 새로이 한국 프로레슬링계가 조직되어 활동을 벌이고 있으나 아직 선수들의 수준과 경기실적 등이 크게 수준 미달인 것이 사실이다. 그러나 한편 이들은 한국의 프로레슬링, 그리고 격렬한 스포츠로써의 프로레슬링에 대한 강한 신념을 보이고 있다. 이들의 손에 의하여 한국 땅에 프로레슬링 제 2의 전성기가 과연 찾아올 것인지 기대해본다. Ⓟ

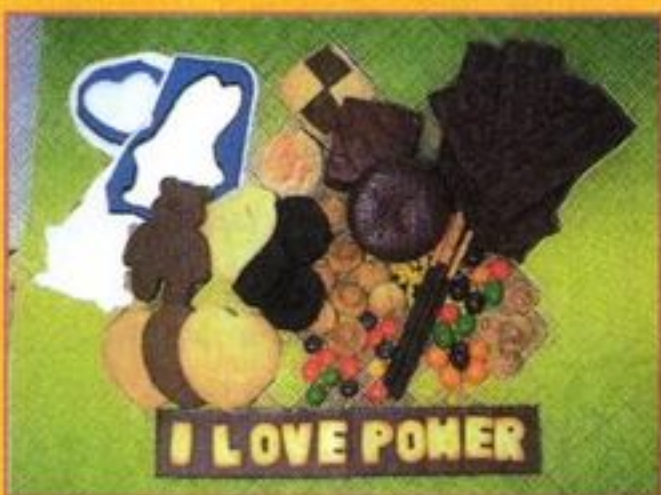
평범한 초콜릿으로 내 사랑을 전할 순 없어!

발렌타인 공략법이 여기에!

파워 만들기 교실

그녀를 만나요. 그리고 손을 잡아요. 떨리는 숨결로 마음을 전해요. 그녀의 눈빛이 그 말을 기다리겠죠. 이제 준비됐나요. 그럼 말해요. "난 네가 너무 좋아!"
-카니발 「그녀를 잡아요」-

이날이 오기를 정말 기다려왔어. 내 손으로 직접 만든 정성이 듬뿍! 그래서 사랑도 듬뿍! 오늘은 고백을 해야지. 게임에만 빠져 허덕이는 그 앨 더 이상 탓할 수가 없어. 그래서 생각했지. 그 애 마음을 화~~~~~~악 사로 잡는 발렌타인 공략법! 바로 내손으로 정성껏! 이쁘게! 세상에 단 하나밖에 없는 그애만을 위한 초콜릿을 만드는 거야.

준비물도 아기자기!!

고형 초콜릿, 각종 과자류(자기가 원하는 과자면 짱!), 랩, 모양틀

기본틀은 이렇게 하면 되겠죠!

하드보드지에 원하는 캐릭터의 본을 떠서 칼로 오려내세요. 본을 오려낸 남은 하드보드지가 틀이 되겠죠. 그 밑에 다른 하드보드지를 덧대면 캐릭터 모양대로의 틀이 완성! 오 마이 갓! 이렇게 간단할 수가!!!!
너~무 너~무 이쁘죠!

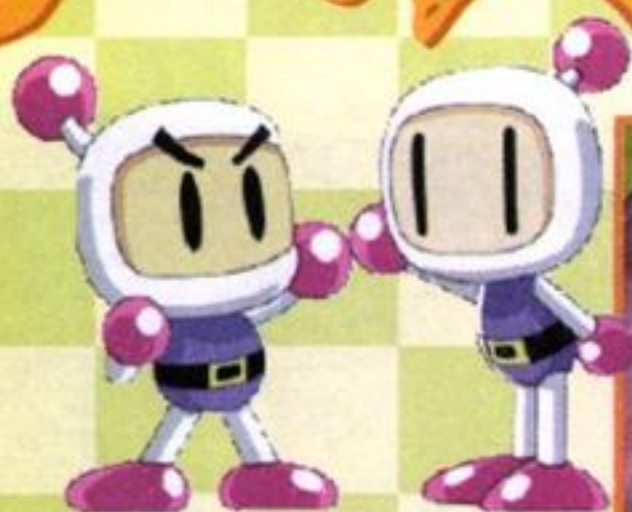
내 손으로 만든다

1. 초콜릿을 잘게 썬다

2. 물기 없는 그릇에 초콜릿 덩어리를 넣고 중탕을 한다. 이때 초콜릿에 물이 들어가지 않도록 조심조심!!

3. 자신이 원하는 캐릭터의 모양을 본뜬 후, 본뜬 캐릭터 틀에 랩을 씌운다. 이때!! 랩을 팍~~~~~악 피면 초콜릿의 두께가 얇아지므로 조금은 느슨하게…

4. 랩이 씌워진 틀에 ②의 녹인 초콜릿을 떠서 깔끔하고 매끈하게 펴 바른다. 이때 약간의 볼륨감을 살리기 위해 부분적으로 약간 두껍게 덧칠한다

5. 틀 속에 들어간 초콜릿이 이쁘게 굳어지도록 바람이 잘 통하는 서늘한 곳에서 두세요

봄버맨 등장이요!

1
지금 뭐하나구요? 잠깐만 기다려 보세요. 급하기도 하셔

2
녹인 초콜릿으로 봄버맨의 두상을 연출(이쑤시개를 사용하면 깔끔)- 이게 너무 간단하잖아!

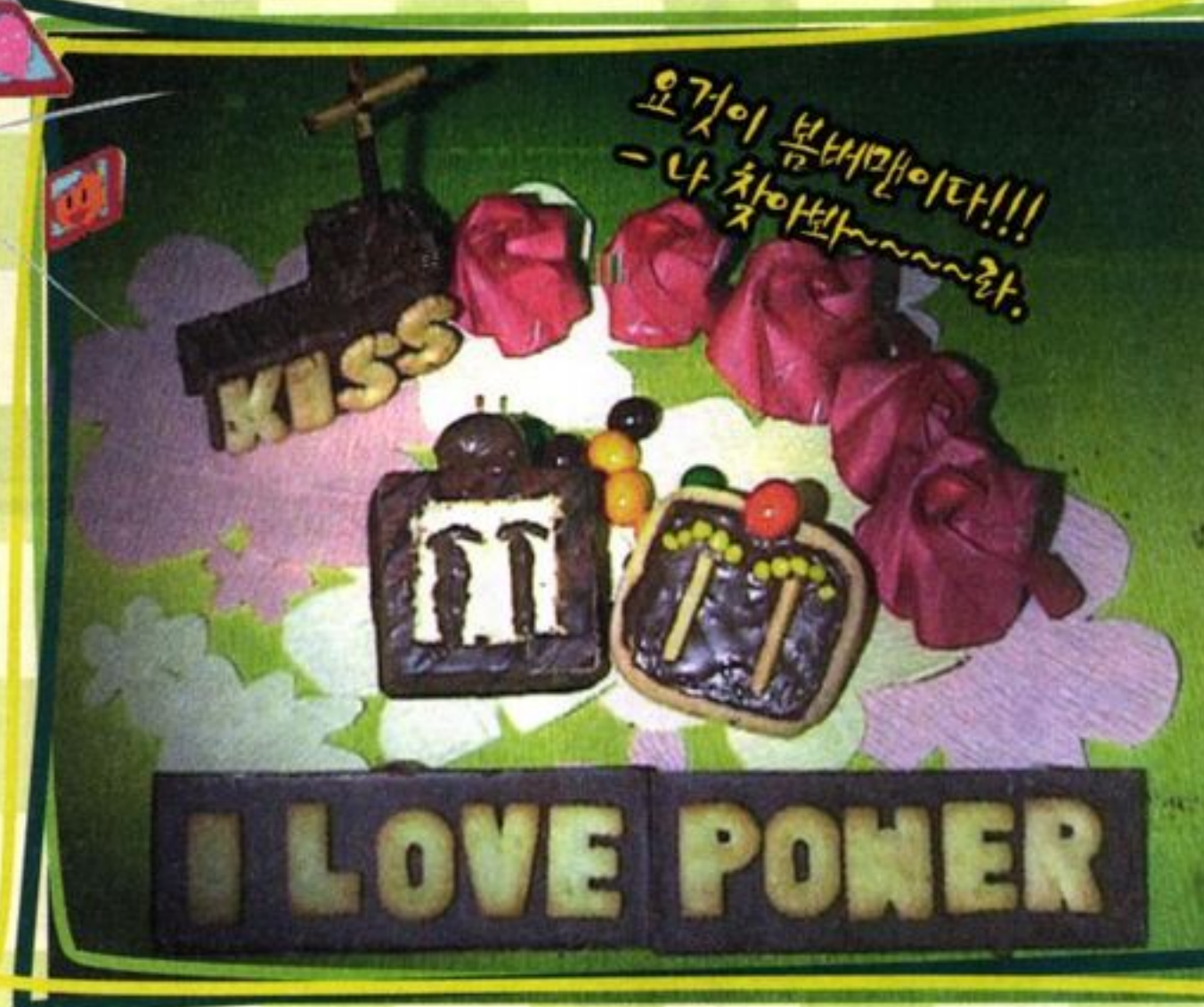
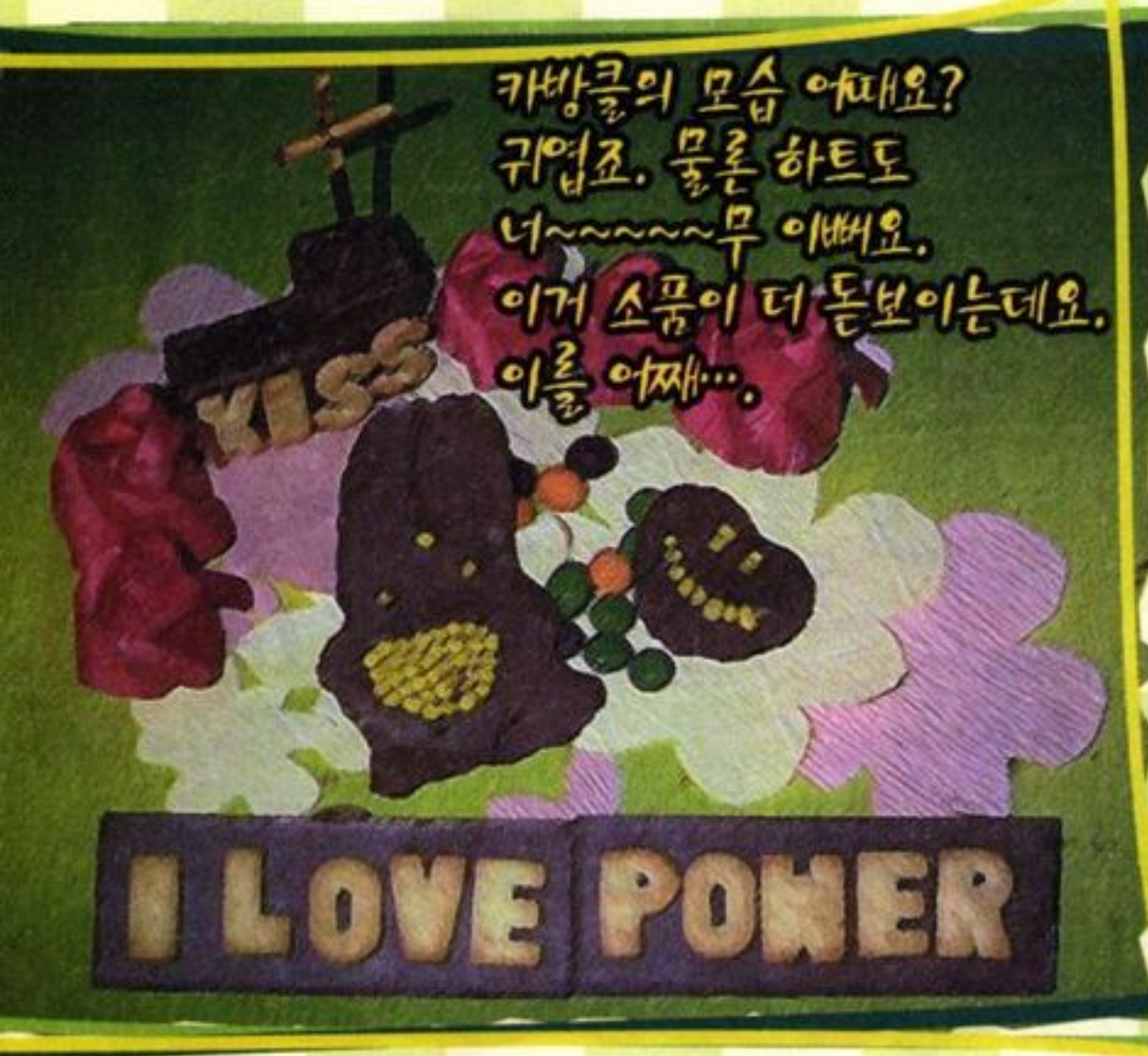
3
초코볼을 이쑤시개에 꽂아 녹여둔 초콜릿을 묻혀 약간 굳으면 봄버맨의 두상에 꽂아 주세요

4
과연 이를 봄버맨이라 부를 수 있는가?

주물주물

5
또 다른 모습의 봄버맨 -쿠키의 표면에 초콜릿을 얇게 펴 바르고 눈과 눈썹을 장식해 주세요. 이쑤시개를 사용하면 좋아~요-

요것이 봄버맨이다!!!
-나 찾아봐~~~~라.

KISS
I LOVE POWER

카방클의 모습 어때요?
귀엽죠. 물론 하트도
너~~~~~무 이뻐요.
이거 소품이 더 돋보이는데요.
이를 어째….

KISS
I LOVE POWER

1
틀 속의 카방클을 잠시 볼까요? 완전히 굳히지는 마세요. 중간 체크!!

2
중간 정도 굳은 단계에서 눈과 입을 만들어 주세요. - 바람 잘 통하는 곳에서 굳히기-

3
완전히 굳으면 틀에서 떼어 내세요- 아마 아~~~~주 쉽고 깔끔하게 떨어져 나올 거예요

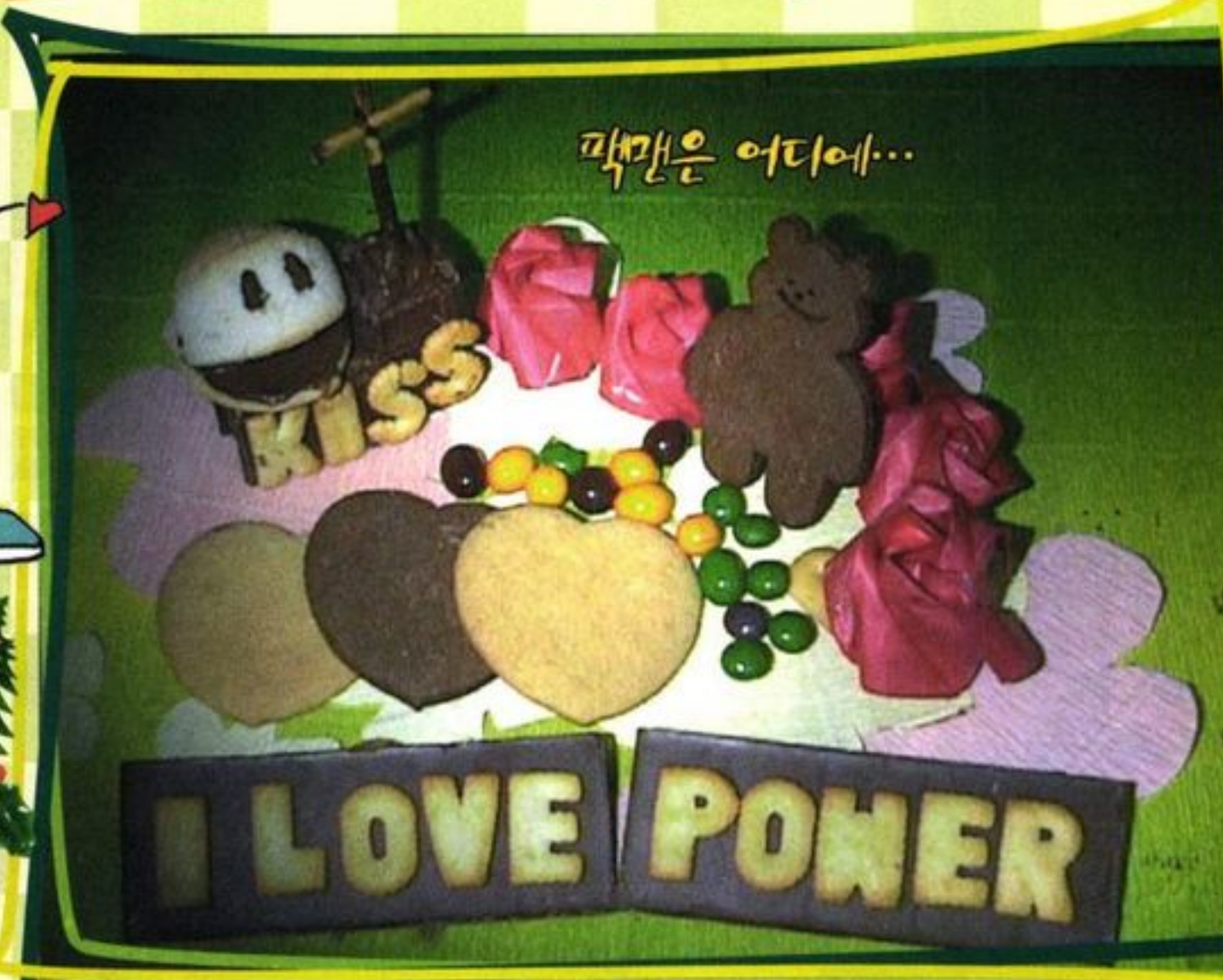
우리의 귀염둥이 팩맨을 만들고파!

팩맨은 어디에…

I LOVE POWER

1

먼저 둥근 쿠키를 준비해 쿠키의 한 쪽면에 '스틱형 과자'로 눈을 만들어 주세요

2

쬐금 얼굴이 되는데요. 뒤쪽(눈 없는 부분)의 밑을 약간 잘라주고 다른 평평한 쿠키를 밑에 덧대어 주세요. 이때 녹인 초콜릿은 좋은 접착제 역할을 한다는 사실!

3

팩맨을 찾아 나서지 않도록 잘 붙이세요. 주걱턱은 싫어요. - 굳히기-

4

짜~~~~~~잔 팩맨 완성! 잠깐!!-입속에는 초콜릿을 얇게 펴 발라 좀 더 훌륭하게. 멋지죠~~~~~~

초콜릿이 남았어요!

1

'헨델과 그레텔'에 나오는 교회를 만들어보려 해요. 먼저 고형 초콜릿을 붙이고 붙여서 먼저 기초를 다져 주세요(접착제는 당연히 녹인 초콜릿)

2

'스틱형 과자'로 십자가를 만들어 넣고 녹인 초콜릿으로 지붕을 만들어 보세요

3

영문 비스킷으로 장식을! 왠 KISS?

야호~~~완성이다!!

발렌타인 데이, 초콜릿은 기본! 내가 직접 만들어 정성이 가득, 여기다 사랑이 몰몰~~~~ 넘치는 메시지와 함께 그에게 전한다면…. 빠라빠라~~~~바라 밤!!!

I LOVE POWER

ANI X-File

애니광들은 여기로 모여라!!

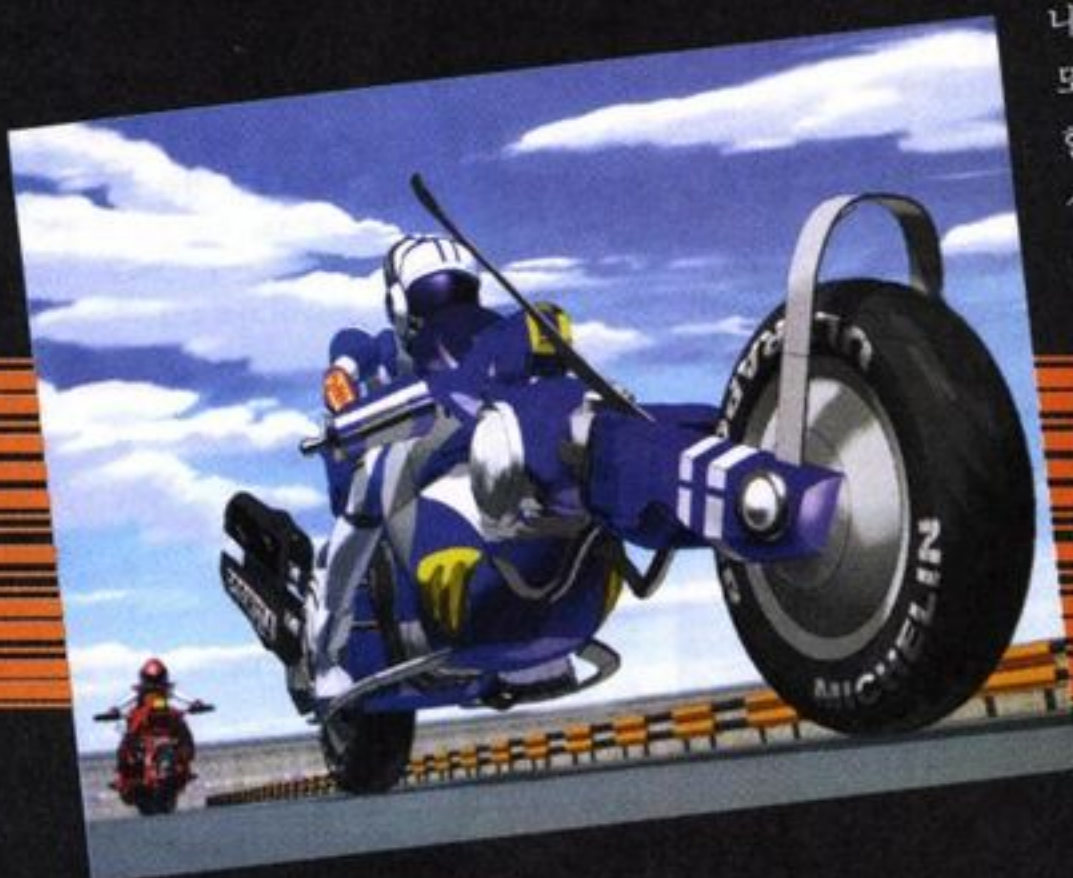
愛泥梅而善

이번 호부터 게임파워의 한 가족이 된 애니메이션 X-파일의 수호신입니다. 비록 시작은 조그마하나 후에는 창대해 질 것이라 믿고 앞으로 애니메이션 코너를 지켜봐 주시길 바랍니다.

원래 애니메이션이라는 단어의 유래는 '만화' 라는 의미보다는 '생기를 불어넣다' 라는 의미로 만들어진 것이라고 알고 있습니다. 따라서 바로 이 애니메이션 X-파일이 '게임파워' 에 생기를 불어넣을 수 있을 것이라고 믿고 있습니다.

사실 처음이라 이번 호에는 원하는 만큼의 정보를 모두 실어 들이진 못했다는 것이 가장 안타까웠습니다. 애니메이션을 맡으면서 느낀 점은 우리 나라의 애니메이션도 앞으로 충분한 가능성을 가지고 있구나 하는 점이었습니다. 물론 일본 애니메이션도 신속한 정보를 찾아서 전해 드리겠지만 여러분들에게 생소한 한국 애니메이션도 많은 정보를 발굴해 독자 여러분들의 눈높이를 높여 드릴 수 있도록 노력하겠습니다.

또한 다른 기종의 X-파일과 마찬가지로 애니메이션 역시 독자 코너를 마련코자 합니다. 우선 주제는 '애니메이션' 답게 요즘 각광받기 시작한 '코스튬 플레이' 로 정해 보았습니다. 하지만 주제에 조금 어긋난다고 해서 참여할 수 없는 것은 아닙니다. 애니메이션이나 만화에 관련된 모든 글과 그림을 정성스럽게 보내시면 됩니다. 또한 이번에는 독자 코너 개설 기념으로 독자가 직접 독자 코너의 이름을 결정할 수 있도록 '독자 코너 이름 공모전' 을 개최합니다. 글과 사진, 그림을 보내실 때 멋진 독자 코너의 이름도 함께 보내시면 당선된 분에 한해서 소정의 기념품을 드리도록 하겠습니다.

그럼 다음 달에는 더욱 멋진 인사말을 기약하면서…

'심형래가 만드는 세계적 SF 영화'

용가리 Yonggary

1982년 KBS 개그맨으로 데뷔, 가장 웃기는 개그맨으로 활약했던 심형래, 그가 언제부터인가 TV 브라운관에서 사라졌다. 이후 그는 1993년 SF전문 영화제작사 (주)영구아트무비를 창립하여 전세계를 무대로 자신이 만든 영화를 수출, 국내 수출산업의 역군으로 변신해 있었다. 그리고 그는 한국 최대의 제작비를 들여 '고질라', '쥬라기공원'을 뛰어넘는 SF 영화 「용가리」를 제작 중에 있으며 오는 8월이면 개봉된다. 가장 웃기는 개그맨 심형래가 만드는 「용가리」, 과연 어떤 영화인가?

YONGGARY

심형래와 용가리

심형래와 공룡 '용가리'는 오랜 세월을 같이 해왔다. 「영구와 공룡 쭈쭈」, 「드래곤 투카」, 「티라노의 발톱」, 현재 제작중인 「용가리」에 이르기까지 심형래가 제작하는 SF영화에는 대부분 공룡(용가리)이 등장했다. 현존하지 않는 생물이기 때문에 '공룡'이라는 생물은 관객들에게 무한한 상상력을 제공할 수 있는 더없이 좋은 소재였다.

그런 이유로 '공룡'이란 소재는 한국 최초의 SF영화인 「대괴수 용가리」에서부터 사용되어 왔다. 그런데 1967년 극동 필름에서 김기덕 감독의 지휘로 제작된 이 작품은 당시 일본에서 대히트를 쳤던 영화의 괴물 「고질라」에 대응하여 만든 모방작이었으며, 「용가리」도 한때 '고질라의 모방작'이라는 언론의 평을 듣기도 했다.

「괴수 대 전쟁 고질라」

「쥬라기공원」의 한 장면

그러나 「용가리」는 기본적으로 연령층이 남녀노소 누구나 즐길 수 있는 SF 가족영화로, 어린이에게는 무한한 상상력의 세계를, 20~30대에게는 SF 특수효과 영화의 진수를, 30대 이후 세대에게는 1967년 개봉된 「대괴수 용가리」의 추억을 되살려 자녀들과 함께 극장을 찾아, 괴수영화에 대한 추억을 제공

시나리오

고생물학자로 세계 최고의 권위를 가진 휴즈 박사는 알프스의 한 탄광에서 공룡화석을 발굴하는 도중, 거대한 공룡이 세상에 공개될 때 지구에는 상상하지 못할 재앙이 닥칠 것이라는 놀라운 예언서를 발견하게 된다. 그러나 그와 같은 팀이었던 캠벨 박사는 휴즈 박사의 만류에도 불구하고 공룡 화석을 발굴한다. 바로 그때 방사능으로 생명을 유지하는 외계 집단의 비행체가 날아와 공룡화석(용가리)을 살아 움직이게 한다. 이후 용가리는 도시를 파괴해 가자 지구방위군의 파커 대위와 오닐 중위가 파견되어 용가리를 조종하는 '다몬' 시스템을 파괴한다. 그러자 외계인들은 용가리보다 더 거대하고 잔인한 사이커로 다시 새롭게 태어난 용가리를 공격해오고 치열한 격전 끝에 용가리는 사이커와 외계인의 비행체 모선을 파괴해 버린다. 그리고 지구에는 다시 평화가 찾아온다.

한국을 대표하는 세계적인 캐릭터, 「용가리」

최근 등장하는 세계의 SF영화들을 보면 몇 가지 공통점이 있다. 독창적이고 다양한 계층에 공감대를 형성할 수 있는 캐릭터 및 시나리오를 가진 아이디어 산업이라는 점과 전세계를 시장으로 하고 세계인의 공감대를 얻을 수 있는 다국적 영화라는 점, SFX 특수효과를 위한 제작비용의 증가, 캐릭터 제작, 기획, 미니어처 및 컴퓨터그래픽 기술 등 장기적인 투자를 하고 있다는 점이다.

용가리도 이러한 세계적인 SF영화 추이에 발맞춰 한국 최대의 제작비, 고난이도의 CG를 이용한 디지털 영화의 핵심기술 활용, 약 10년간 축적된 SF영화에 대한 제작 노하우로 외국 메이저 영화와 동일한 수준의 영화제작이 이루어지고 있는 것이다.

용가리는 또 이미 칸느 영화제를 통한 제품 홍보를 시작으로 지속적인 영화에 대한 홍보를 펼치고 있으며, 용가리 캐릭터를 사전에 공개, SF영화 전문지인 SFX와 CNN 라디오, CANAL PLUS에서 한국의 용가리를 소개했으며, 1월에는 영국 BBC에서도 용가리를 소개할 예정으로 있는 등 언론의 관심이 커지고 있다. 영화와 함께 비디오, 공중파 방송, 케이블TV, 게임 CD-ROM, 음반, 5,000여 종의 캐릭터 상품을 계획하고 있는 심형래 사단, 그들이 보여줄 디즈니 이상의 캐릭터 사업을 기대해 본다.

캐릭터에 대한 연구가 한창인 영구아트무비의 작업실

한국 고유의 왕과 왕비의 복장을 한 용가리 캐릭터

ANIMATION

케 한다는 것이 심형래씨의 기본 방침이다.

「인디펜던스데이」, 「슈퍼맨」, 「로보캅」, 「터미네이터」 등 해외에서 제작된 어느 SF영화를 보더라도 '적의 침공이 있으면 정의가 맞서 싸운다'는 가장 기본적인 스토리 라인을 가지고 있다. 결국 SF영화는 게임이나 애니메이션 등의 장르에서 중요시되는 '스토리' 부분이 큰 역할을 하지 못한다는 것이다.

심형래의 「용가리」도 과학자들이 지구를 멸망시키려는 괴수에 대항해 싸운다는 단순한 스토리를 가지고 있지만 2분 짜리 「용가리」의 예고편 하나로 제 51회 칸느 영화제에서 사전판매의 형식으로 3백만 달러의 판매 실적을 올렸다. 1년 평균 1백만 달러를 넘기지 못하는 국내영화의 해외수출 실적을 비교해 볼 때 용가리의 수출계약은 개그맨 심형래씨의 10년에 걸친 숱한 시행착오와, SF영화에 대한 열정과 집착이 낳은 결과였던 것이다.

87년 「영구와 땡칠이」로 180만 명의 관객을 동원, 한국영화 흥행 최고기록을 세웠던 심형래 감독. 93년 (주)영구아트무비를 세워 본격적인 영화사업을 시작하기 전까지 출연하고 기획한 총 90여 편의 영화를 통해 그가 보여준 SF 영화에 대한 그의 기질은 회사 설립 이후 「영구와 공룡 쭈쭈」, 「티라노의 발톱」, 「파워킹」, 「드래곤 투카」로 이어졌고, 다시 「용가리」로 이어진 것이다.

「용가리」, IT'S NOT WHAT YOU EXPECT

몇 년 전만 해도 한국의 SF영화는 어른들이 볼 때 유치하기 그지 없었다. 대상 연령층이 어린이 층이 대부분이었던 탓에 연출이나 기획력 면에서 많이 뒤쳐졌던 것이다. 그러나 시간이 흐름과 함께 한국 SF영화는 발빠른 진보를 거듭, 세계 최고의 컴퓨터 그래픽 수준을 자랑할 정도. 따라서 앞으로 나올 우리 나라의 SF영화에서 외계인이 빔을 쏘면 엉성하게 '으악'하고 넘어진다거나 괴물 포장 안에 사람이 들어가 괴물 흉내를 내는 유치한 모습을 더 이상 보지 않아도 될 것이다.

「쥬라기공원」이나 「고질라」 등의 해외 SF영화들이 청소년층에 그치지 않고 중·장년 층에 이르는 전폭적인 지지를 얻었던 것처럼 한국의 SF영화 「용가리」도 쥬라기공원보다 더 넓은 관객 층에 실사촬영 지향적이기보다는 컴퓨터 그래픽(CG)을 이용한 기술 지향적 제작방식에 초점을 맞추고 있다. CG를 이용한 그래픽 컷은 자료의 기밀 문제로 본지에 싣지는 못했지만, 확인한 바에 의하면 쥬라기나 고질라 이상의 퀼리티를 내고 있었으며 움직임 또한 실제보다 더 실제 같은 부드러운 느낌을 보여주고 있다.

심형래씨에 의해 30년만에 부활하는 「용가리」는 이 컴퓨터 그래픽과 1억 여 원의 비용과 6개월의 제작기간이 소요된 용가리 실물모형을 합성, 건물과 괴수 등 미니어처 등과 함께 특수촬영을 거쳐 관객들 앞에 선보이게 된다. 여기에 괴수의 포효 장면이나 비행기 폭발시의 특수음향 효과까지 어울려 하나의 작품이 완성되는 것이다.

실제 영구아트무비에서 게임파워에 공개한 미니어처들은 상당히 정교하고 실제와 같은 색채효과를 내고 있었다. 특히 작품 속에서 「용가리」가 부수고 지나가 폐허가 된 도시의 건물은 약간 멀리서 볼 때 실제와 다름없었다.

여러개의 소품 제작실 중 전투기가 전시된 제작실. 이 전투기 하나 제작하는 데만 해도 몇십만, 아니면 백만원??

문제의 작품, 용가리가 훑고 지나가 폐허가 된 도시. 형광등과 비교해 보면 크기를 짐작할 수 있다

실제 SK주유소나 LG정유소가 아니다. 이것이 바로 미니어처의 진수!

영화 개요

항목	내용
제작	(주)제로나인(ZERONINE) 엔터테인먼트
감독	심형래
영화명	용가리(YONGGARY)
국내개봉	1999년 8월(여름방학시즌)
상영시간	100분
장르	SF 액션 판타스틱 영화
규격	35mm 장편극영화 / 비스타비전 / 칼라
음향/효과/녹음	미국 현지작업
총 장면 수	166장면
컷의 변화	약 2000컷
특수효과	500컷 이상
시나리오 작업	1996년 12월부터 약 1년 6개월 동안의 10여명의 작가에 의한 시나리오 작업

Interview
(주)영구아트무비 기획, 홍보실 이형승 실장

"저희는 이 「용가리」라는 작품을 통해 많은 것을 기대하고 있습니다. 용가리를 기점으로 국내 SF영화를 국제적인 수준으로 끌어올리고, 이 기술력을 한국영화에 접목시켜 세계 70개국 유통망을 통해 방화수출의 견인차 역할을 해 내는 것, 또 고부가가치를 지닌 한국적 캐릭터를 개발, 우리 고유의 브랜드로 연관 산업을 발전시키길 기대하고 있습니다. 이를 통해 국제적 경쟁력을 지닌 영상·부가사업을 구축하는 것이 저희 회사의 목표입니다."

(주)영구아트무비의 기획실장을 맡고 있는 이형승씨는 '개인적인 이익보다는 기술발전을 통해 국가에 기여해보겠다'는 심형래 사장의 의지를 잘 표현하고 있다.

이형승 실장은 "「용가리」가 현재 촬영이 80%가 완성된 상태이며 합성이나 편집작업이 남아있는 관계로 전체적으로는 5~60%가 진행된 상태"라며 「용가리」의 작업 진척도에 대해 밝히고 "오는 8월에는 세계 51개국에서 개봉되며, 국내에서도 세종문화회관을 필두로 전국 동시개봉에 들어갈 예정"이라고 설명했다.

이 실장은 이어 "용가리는 지금까지 보아왔던 영화와는 또 다른 즐거움을 선사할 것으로 믿어 의심치 않는다"는 확신에 찬 모습과 함께 "용가리를 통해 국산SF 영화가 새롭게 태어나길 기대한다"는 관객들의 국산영화 사랑에 대한 견해를 밝히기도 했다.

이 실장은 또 "용가리는 영화뿐만 아니라 게임, DVD, CD롬 등의 다양한 장르로의 작업이 진행중에 있으며 캐릭터 관련 상품은 이미 자체 브랜드인 전국의 「용가리 책방」을 통해 유통 중"이라고 덧붙였다.

Zeronine Entertainment co., Ltd
www.zeronine.co.kr(준비중)
서울시 영등포구 양평동 3가 47번지(150-103)

한국 로봇 애니메이션의 신화가 부활한다!!

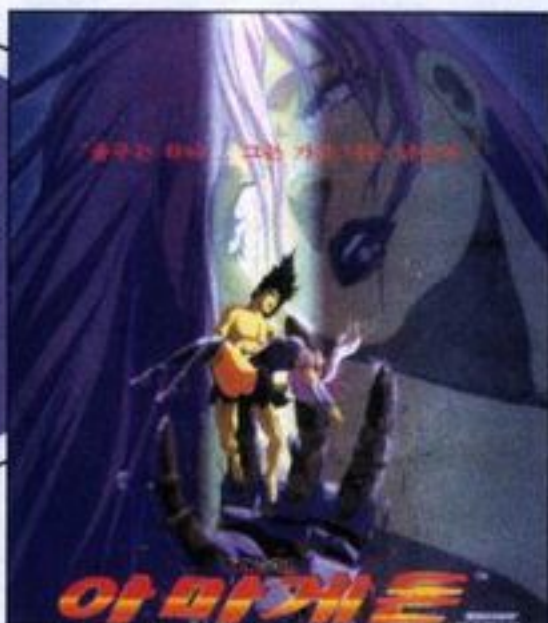
철인사천왕

한국 로봇 애니메이션인 「로보트 태권 V」이후 23년만에 부활했다!! 디지털로 막강 무장하고 새롭게 태어난 「철인사천왕」의 기획자이자, 총 감독을 맡은 B29엔터프라이즈의 김혁 사장을 만나 철인사천왕의 모든 것을 알아본다.

21세기 영상 문화의 혁명가! 김혁이 말하는 철인사천왕

100% 디지털 애니메이션이라는 새로운 분야에 도전장을 낸 김혁 프로듀서는 이현세 원작의 극장용 애니메이션 「아마겟돈」으로 우리에게 잘 알려진 애니메이션 전문 프로듀서이다.

김혁 프로듀서

「아마겟돈」은 비록 흥행에는 좋은 성적을 거두지 못했지만 한국 애니메이션계에 일대 변혁과 한국적 애니메이션의 가능성을 제시했다는 부분에서 긍정적 평가를 받기도 했다.

「아마겟돈」. 그다지 흥행에서는 성공하지 못했지만 한국 애니메이션의 가능성을 제시한 작품

그 이후 컴퓨터 그래픽을 이용한 100% 디지털 애니메이션 「철인사천왕」으로 한국 애니메이션계에 다시 도전장을 던졌다.

"제가 다시 애니메이션을 택한 것은 21세기 문화 종주국으로 발돋움하기 위한 한국 영상 산업의 전략적 대안이 바로 애니메이션이라고 생각했기 때문입니다. 우리나라 영상 산업은 거의 불모지라 해도 과언이 아닐 정도입니다. 일본과 미국시장에 95% 이상을 잠식당한 현실이 바로 그것을 증명하고 있으니깐요. 한번 해 보고 싶었습니다. 우리도 우리 기술력을 이용해서 이 정도로 만들 수 있다는 것을 한국 영상업계 관계자들과 우리 청소년에게 그리고 우리의 꿈나무들에게 보여주고 싶었습니다."

총 제작기간 2년, 총 제작비 15억원이라는 막대한 거금을 투자한 B29엔터프라이즈의 철인사천왕은 2월말 전국 극장 총 30여개 동시 개봉을 목표로 열심히 막판 작업에 여념이 없다.

철인사천왕의 홈 페이지
(http://steelforce.channeli.net)

그러나 현재 국내 애니메이션계의 현실은 그렇게 밝기만 한 것은 아니다. 미국, 일본과 같은 영상 선진국에게 한국 애니메이션 시장의 95%이상을 잠식당한 것이 국내 영상산업의 상황이며 또한 주 타겟층인 어린이들과 청소년들의 경우 국내 제작 애니메이션은 '재미도 없고 멋있지도 않다'라는 이유로 외면하고 있는 것이 현 실정이다. 그런 국내 애니메이션계의 현실을 감안할 때 이번 철인사천왕의 제작은 소위 사운을 건 도박이라고도 할 수 있다.

"글쎄요! 기억을 돌려 드리고 싶었습니다. 과거 로보트 태권V를 보기 위해 이른 아침부터 극장으로 달려가며 두근대던 아이들. 동네 공터의 포스터 한 장에 온갖 상상의 나래로빠져들며 신나했던 아이들. '날아라 날아~ 로봇야~'라는 주제곡이 대한민국 모든 아이들의 애창곡이었던 그 시절의 그 아이들이 이제는 30대의 아버지가 되어버렸거나 20대의 어엿한 사회인이 되어 있는 그들에게 기억을 돌려 드리고 싶었습니다. 그때의 환호와 그때의 행복과 가슴 설레이던 주제가를 다시 돌려드리고 싶었습니다. 희미한 기억속으로 사라진 한국 로봇 애니메이션을 그들의 아이들과 함께 공유할 수 있는 추억을 돌려 드리고 싶은 것이 저는 물론 저희 B29엔터프라이즈 가족들의 작은 희망입니다."

기억나는가!! 날아라 날아~ 로봇아~

23년만에 부활한 한국산 로봇. 100% 디지털로 제작된 메카

한편 철인사천왕은 극장 상영이외에도 10월부터 SBS 어린이 시간대에 맞춰 총 26부작이 방영될 예정이다. 극장용 철인사천왕이 아침부터 다음날 새벽이라는 시간대에 걸쳐 일어나는 사건을 토대로 제작된 것이라면, TV용 철인사천왕은 그보다 더 자세하고 흥미롭게 극장용 철인사천왕과는 등장 캐릭터만 동일할뿐 완전히 다른 스토리를 가지고 전개될 것이라는 것이 김 프로듀서의 설명이다.

"극장용 철인사천왕은 일단 우리 관객들에게 국내에서 제작한 이런 애니메이션도 있다라는 것을 알리기 위한 수단입니다. TV용 철인사천왕은 극장용 애니메이션과 아주 다른, 굉장히 재미있고, 화려하고, 화제성이 풍부한 스토리를 가지고 선보일 예정입니다. 물론 기대해도 좋습니다."

"과거 애니메이션 제작사의 경우 한 타이틀이 실패할 경우 회사 존폐가 좌지우지 될 정도였습니다. 그러나 저희 B29는 철인사천왕외에도 '창작 애니메이션 제작'이라는 모토 하에 계속해서

애니메이션을 제작할 것입니다. 물론 애니메이션만을 제작하겠다는 것은 아닙니다. '원소스 멀티유즈'라고 하지 않습니까? TV용 철인사천왕도 그 예 중에 하나이구요. 철인사천왕을 이용한 게임, 캐릭터 상품, 기타 다양한 것들까지 기획하고 있는 중입니다. 그리고 현재 저희 철인사천왕은 미국의 라이트 포인트사와 해외 배급 및 캐릭터 머천다이징에 관하여 한국 영화 사상 최고 수출가인 1,000만불에 수출 계약을 맺었습니다. 요즘 같은 IMF에 아주 톡톡한 효자노릇을 한 셈이죠."

지국천왕

중장천왕

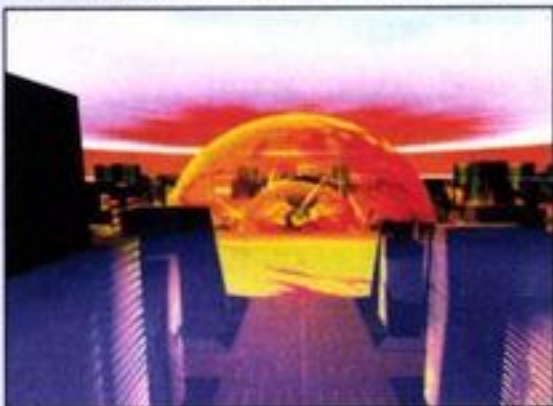
다이천왕

광목천왕

극장판 철인사천왕 스토리 소개

인류 최후의 결전… 희망은 단 하나!

철인사천왕 등장 인물

과학이 눈부시게 발달한 미래. 지구는 과학 기술의 탁월한 진보로 기아와 질병 등의 일반적인 고통에서는 벗어났지만 정신적인 혼돈 속에 빠져 있다. 표면적으로는 평화로운 지구. 그러나 그 때를 틈타 '서유기'의 삼장법사에 의해 세계의 여덟 방위점 끝에 봉인해 두었던 전설 속 천룡팔부중 아수라, 야차, 나가, 긴나라 등의 여덟 요괴가 정신적 혼돈 속에서 발생한 무질서에서 발생한 사악한 에너지를 이용해 봉인을 풀고 지구의 정치적인 과학자 집단과 손을 잡으면서 지구는 엄청난 위기에 처하게 된다. 천룡팔부중의 요괴들은 그들이 태생적으로 가진 요력에다 지구 과학자들의 기술을 더해 곧 그들의 몸을 거대한 반생체 반기계 로봇으로 만든 다음 지구를 지배하기 위한 잔인한 싸움을 시작한다. 천룡팔부중의 여덟 요괴들은 수만 년의 봉인을 분풀이라도 하려는 듯 참혹한 파괴를 거듭한다. 그들에게는 그들 나름대로 지구를 완전히 궤멸시켜야 인간들의 문화와 법력에 의해 다시는 봉인을 당하지 않고 영원한 삶을 쟁취해낼 수 있다는 절대 목표가 있다. 지구인들은 상대적으로 열세인 전투력과 정신적인 나약함까지 더해 몰락 직전까지 내몰린다.

결국 멸망뿐인가!!

위기일발

그에 맞서 지구인들은 정체를 알 수 없는 신비의 인물 R과 함께 옛부터 전해오는 전설을 토대로 4기의 철인사천왕을 만든다.

R! 그의 정체는…

이 4기의 철인사천왕 프로젝트는 불교 설화 속에서 부처의 수행을 돕기 위해 외부로부터 공격해오는 요괴들을 물리쳤던 사대천왕을 모티브로 하고 있으며, 이들 거대 로봇들은 천룡팔부중의 요괴가 봉인되었던 바로 그 신비의 광물질과 지구인의 과학력이 적절히 결합된 형태이다. 이 프로젝트에는 양심적이고 우수한 지구의 과학자들이 대거 참여하지만 가장 중요한 역할을 해내는 이들은 신비의 인물 R. 태고 이래로 인간들을 도와왔던 착한 요괴들과 그들로부터 특수한 능력을 전수 받은 인간의 후예. 그간에는 인간들 몰래 도와왔지만 급박한 상황이 닥치자 적극적으로 모습을 드러낸 것이다.

이번 철인사천왕 프로젝트에도 그들은 철인사천왕을 만들어내는 핵심 기술을 전수할 뿐 아니라 이들을 조종할 유일한 인물들로 초능력의 네 소년 건, 루이, 쟝, 스파이크를 찾아낸다.

이들은 '스틸 포스(Steel Force)'라는 자동차경주팀의 선수들로, 그들은 경주에 참가하면서 비밀리에 전투 훈련을 병행한다. 그러던 어느 날, 천룡팔부중의 하나이자 형체가 없는 요괴 건달바가 인간의 사고 학습을 통해 컴퓨터 바이러스화해서 인터넷망에 침투, 컴퓨터에 의해 정비되는 자동차를 조작하여 시스템 오작동에 의해 큰 부상을 당한다.

그것을 알지 못하는 건 일행은 서로에게 오해와 갈등이 생기고…. 이에 정비를 소홀히 했다는 누명을 쓴 스파이크는 공격하는 요괴에 홀로 대항하는 등 독단적인 행동을 하게 된다.

스파이크, 정비 소홀로 내몰리는데…

그 사이에 천룡팔부중의 하나이자 형체가 없는 요괴 건달바가 인간의 사고 학습을 통해 컴퓨터 바이러스화해서 인터넷망에 침투, 해킹을 감행하면서 전세계의 군사망을 접수하고 만다. 요괴의 목적은 최대의 적이될 철인 사천왕과 그 기지인 스틸포스 연구소의 파괴. 야차와 가루다의 공격 속에서 이러한 간달바의 음모를 눈치채지 못하지만 R의 도움으로 간달바의 음모를 알아차리게 된 철인 사천왕. 그러나 이미 스틸포스 연구소를 향해 지구상의 모든 전략핵 미사일이 발사되었고, 이를 막기 위한 결사작전 '화이트 티켓'이 선포되는데….

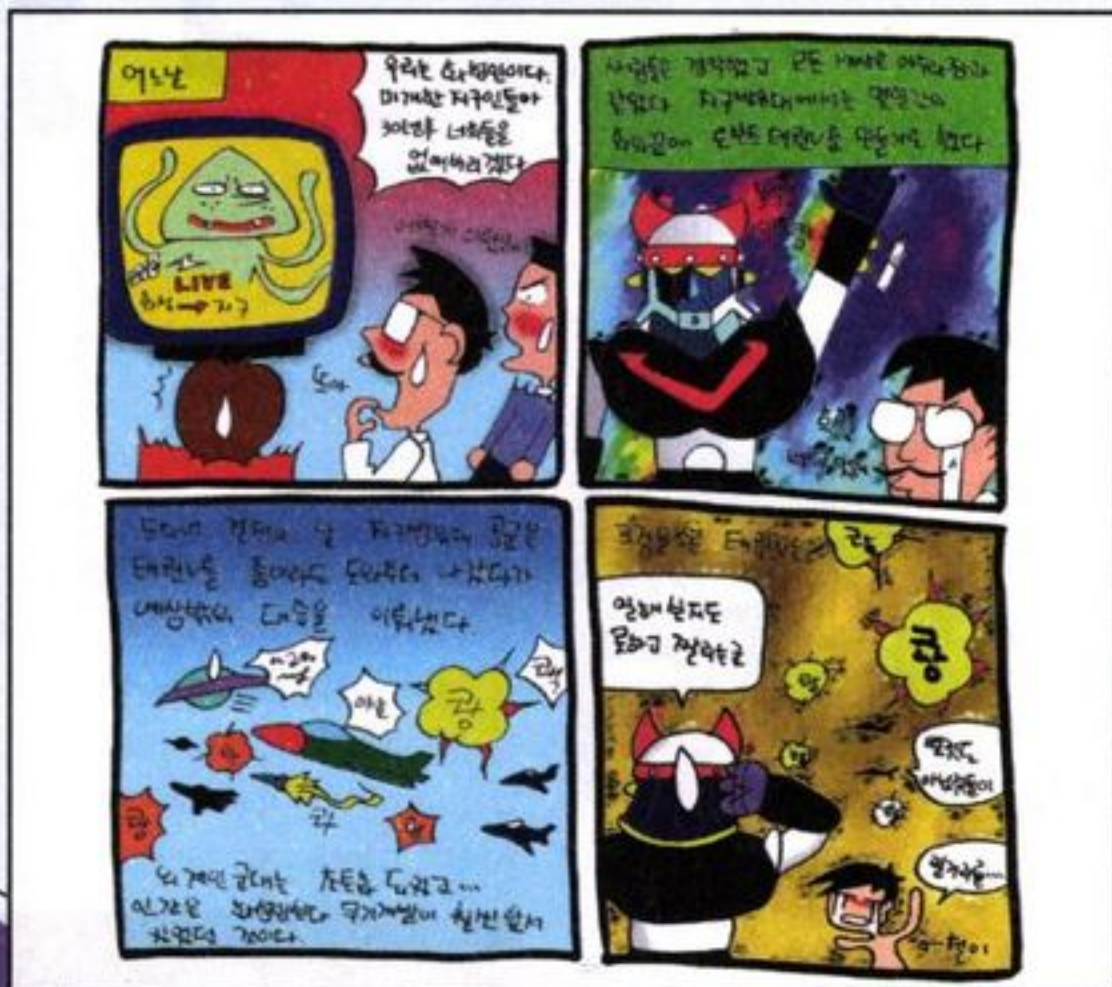
출동이다. 지구는 우리가 지킨다

'한국에도 로봇 애니메이션은 있다!'

로봇 태권V 21

애니메이션 매니아라면 당연히, 「에반게리온」을 이 시대 최고의 애니메이션으로 꼽기를 주저하지 않는다. 국내 모 애니메이션 잡지에서도 '신지'와 '레이'가 각각 남녀 인기 1위 캐릭터로 뽑히는 등, 에반게리온이 가장 인기 있는 애니메이션인 것으로 나타났다. 에반게리온이 인기 있는 이유는 로봇 물이면서도 복잡 미묘한 인간관계 등 스토리 성을 잘 살린, 가장 '재미'가 있는 애니메이션이기 때문일 것이다. 20년 가까운 세월이 흘렀지만, 우리 나라에도 이만한 애니메이션이 있었다. 76년 개봉 이후 3주만에 28만 5천명의 관객을 동원하는 방화사상 전무후무한 기록을 세운 애니메이션, 「태권 V」는 20년이 지난 지금까지도 "달려라 달려 로보트야, 날아라 날아 태권 V"라는 그 주제가가 불려지고 있다. 이는 「마징가 Z」나 「매칸더 V」같은 일본산 로봇 만화영화의 인기를 눌러버렸다는 '우리 것'이라는 뿌듯함 이외에도 작품의 '재미'가 있었기에 가능했던 일이었다. 한국 대표 로봇 애니메이션인 이 태권 V가 2000년 다시 부활한다. 1976년 첫 등장이후 24년만에 등장하는 이 애니메이션은 90년까지 계속되었던 로봇 태권 V의 역사를 계속 잇는다기보다는 일본 애니메이션 '에반게리온'에 버금가거나 그 이상이어야 한다는 매니아들의 관심과 기대 속에 부활의 몸짓이 거세다. 파워에서는 앞으로 태어날 로봇 태권 V에 관한 사실을 빠르고 정확하게 빠트리지 않고 보도할 계획이다.

일본에서도 인기 높았던 「태권V」

로봇 태권V의 역사

태권V의 역사는 국산 애니메이션의 태동기로 거슬러 올라간다. 국산 애니메이션의 시초인 67년 신동헌 감독의 「홍길동」이후 국내 애니메이션은 몇 년 동안 침체기에 빠지게 된다. 그리고 마침내 1976년 12월 13일, 김청기 감독의 「로봇 태권 V」의 등장으로 국산 애니메이션은 새로운 전환기를 맞는다.

당시만 해도 MBC의 일본 애니메이션 「마징가Z」가 한창 인기를 구가하던 시기였지만, 「태권 V」가 개봉된 직후 국내 어린이들의 머리 속에는 「마징가」보다 「태권V」가 자리잡기 시작했고 그해 관객동원 2위를 차지하는 공전의 히트를 기록, 국산 애니메이션의 가능성을 보여줬다. 또 이 영화는 단행본(김형배 그림)으로도 출간됐다.

이후 태권V는 「로봇 태권V : 우주작전」, 「수중작전」으로 연결되고, 「로봇 태권V와 황금날개의 대결」, 「우주전함 거북선」에 찬조 출연의 형식을 빌어 태권V의 맥을 이어갔다. 그러나 그후에 속편 격으로 등장한 「84 태권V」와 「슈퍼태권V」는 태권V의 이미지만 망쳐놓은 실패작으로 평가되고 있다.

하지만 태권V는 여러 가지 측면에서 많은 기록을 세웠는데 우선, 태권V를 기준으로 국내 애니메이션 산업이 분류되고 있다는 점과, 국내 최초로 TV광고를 한 애니메이션이라는 점, 태권V 2편이 서라벌 레코드를 통해 국내 애니메이션 사상 최초로 음반으로 발매된 것 등을 볼 때 태권V가 국내 애니메이션사에 큰 획을 그은 것만은 사실이다.

에반게리온

○김형배 화백이 그린 만화 단행본 「로봇 태권 V」

○신동헌 감독의 「홍길동」과 리메이크된 「홍길동 85」

ANIMATION

황금날개 1, 2, 3의 포스터

그레이트 마징가와 마징가 Z

사랑에 빠진 마징가(?)

■ 로봇 태권V(1976)

스토리 면에서 상당히 좋은 평을 받은 태권V 첫 번째 작품. 김 박사와 공동으로 태권V를 개발한 카프 박사는 못생긴 얼굴 때문에 놀림을 받자 그 앙갚음을 위해 붉은 제국을 건설한다. 그후 그는 태권V의 설계도를 훔치기 위해 메리를 김 박사의 연구실에 잠입시키지만, 메리는 훈이에게 사랑을 느끼게 되고, 다른 로봇의 설계도면을 훔쳐 나온다. 한편 카프 박사는 자신이 만들었던 '말콤'이라는 인조인간에게 사살되고, 이 말콤이 전세계를 상대로 전쟁을 일으키자 우리의 태권V가 붉은 제국을 상대로 전쟁을 치르게 된다는 스토리다.

■ 로봇 태권V : 우주작전(1976)

1편의 성공으로 김청기 감독이 가장 심혈을 기울였던 작품. 지구 정복을 꿈꾸는 알파별의 녹의 여왕과 맥스장군을 상대로 맞서 싸우는, 우주를 배경으로 한 태권V의 두 번째 작품이다. 옥의 여왕에게 지구와의 화친을 주장, 감옥에 갇히게 된 할아버지와 미로장군에게서 자신이 지구인의 후예라는 사실은 안 피코는 지구인을 위해 싸우기로 결심하고 태권V가 알파별로 잠입할 수 있도록 문을 열어 두게 된다. 알파별로 잠입한 태권V, 치열한 결투로 승리하게 되고, 결국 알파별의 지구충돌을 막게 된다.

■ 로봇 태권V : 수중특공대(1977)

해저 깊은 곳의 양서인간. 이들의 새로운 왕인 수탄은 지구인의 해저개발 저지와 동시에 지상침공을 꿈꾸고 있다. 전 국왕이었던 수룡의 딸인 릴리아는 다시 평화롭게 살 수 있도록 태권V에게 요청을 해오고 이에 태권V를 중심으로 한 수중특공대가 파견된다. 그후 태권V 일행은 해골기지 근처에서 로봇, 쌍두 로봇 등에 당하지만 천신만고 끝에 위기를 넘기고 독재자 수탄을 처치하고 감옥에 갇혀 있는 노만 박사도 구출, 해저 화산 속을 탈출하게 된다.

■ 로봇 태권V와 황금날개의 대결(1978)

김청기 감독은 태권V에 이어 또 다른 로봇물을 내어놓았다. 「황금날개 1, 2, 3」. 태권보다는 인기가 덜 했지만 그런 대로 인기를 끌었던 작품이다. 우주의 평화를 위해 초능력을 갖게 되는 황금날개를 주인공으로 내세운 이 작품이 어느 정도 인기를 얻자 김청기 감독은 황금날개와 로봇태권V의 MIX를 시도하게 되는데 이것이 바로 「로봇 태권V와 황금날개의 대결」이다. 이 작품은 청동인간이 마지막에 자폭함으로써 '주인공은 죽지 않는다'는 고정관념을 깨기도 했다.

■ 우주전함 거북선(1979)

지금까지 우주를 지켜왔던 태권V가 「우주전함 거북선」편에서 분해되는 아픈 시련을 맞는다. 영희와 훈이가 극구 반대를 하지만 김 박사는 우주전함 거북선의 부품으로 재활용하기 위해 태권V를 해체해 버린다. 그러나 인해전술로 밀려오는 해적선으로 거북선이 위기에 처하자 거북선에서 태권V의 부품들이 우주로 방출되면서 태권V로 재조립된다는 감동의 스토리다. 결국 태권V는 조종사조차 몰랐던 우주전함 거북선의 숨겨진 비밀 병기였던 것이다.

ANIMATION

■ 슈퍼 태권V(1982)

태권V 시리즈를 통 털어 가장 작품성을 인정받지 못하는 작품. 지금까지와 동일한 단순한 스토리에 겉모습만 바뀐 태권V가 등장한다는 것이 특징이었던 이 작품은 대신 화려한 홍보작전으로 예상외의 흥행성적과 캐릭터 상품으로 인기가 높았다. 하지만 태권V의 메카닉이나 적 캐릭터 등 모든 면에서 일본 애니메이션의 메카닉을 도용했다는 비난을 면치 못하고 있는 작품이다.

■ 84 태권V(1984)

일본 애니메이션의 영향으로 '3단 변신 합체 로봇'이라는 문구가 특히 강조된 시리즈. 슈퍼 태권V 이후 2년 뒤에 등장한 84 태권V는

전작에 비해 상당한 변화를 가져왔다. 태권V 자체 디자인을 약간 심플하게 바꾸었고, 내용 또한 또 다른 스토리 라인을 이용, 심오한 주제를 담았으며, 화면에도 속도감과 긴박감이 감돌았다. 이러한 요소로 인해 슈퍼 태권V의 오명을 씻을 수 있었던 작품이다.

■ 태권V 90(1990)

실사 특유의 현실감을 맛볼 수 있는 시리즈. '유도 로봇'과 '닌자 로봇'을 상대로, 우리의 태권도 실력을 유감없이 발휘하는 훈이의 모습을 볼 수 있다. 평화로운 나날을 보내고 있던 태권V. 어느 날 태권V의 조종사인 훈이가 정신력이 약해져 버리는 등 태권V는 총체적인 위기를 맞는다. 하지만 곧 정신을 가다듬고 메리의 도움을 받아 적의 본거지로 잠입한 태권V는 일본형 로봇들인 '유도로봇'과 '닌자 로봇'과 싸워 이기게 된다는 스토리다.

로봇 태권V 관련 사이트

태권V의 부활이 가까워 오면서 로봇 태권V의 사이트가 늘고 있다. 하지만 태권V의 자료는 턱없이 부족한 편이다. 한 예로 태권V 1편의 원판필름이 현재 미국업자에게 넘어가 있는 것을 들 수 있다. 당시 제작에 참여했던 한 사람이 필름 수출과정에서 원판을 통째 넘겨버린 것. 이 실수로 남의 손에 넘어간 「태권V」상중하 3편 오리지널 필름을 현재로선 다시 넘겨받을 길이 없다. 그러나 이렇게 중요한 태권V의 자료를 한곳에 모으는 아름다운 사람들이 있다. 태권V에 대한 완벽한 자료를 꿈꾸며 홈페이지를 통해, 자료의 도움을 요청하고 있다. 관심 있는 분은 이들에게 아낌없는 지원을~!

■ 태권V 프로젝트

http://myhome.netsgo.com/ryosaeba/

오로지 태권V만을 위한 '태권V 부활' 홈페이지. 태권V를 위한 장터와 태권V 21의 제대로 된 제작을 위한 여론 게시판, 메카닉 정보, 관련된 방송 동영상 자료와, 태권V 홈페이지 링크 코너를 마련해 놓고 있다

■ GUNECEX'S ANI WORLD

http://user.chollian.net/~1890528/animation/ani.htm

태권V 매니아의 심도 있는 사설과 함께 동영상, 테마송, 그리고 많은 태권V 이미지 파일을 갖추고 있다.

■ 윤팔이의 만화 회고전

http://mmserver.donga.ac.kr/yunpal/Default.htm

애니메이션과 관련, 상당히 방대한 자료를 모아놓고 있으며 태권V와 관련해서는 많은 동영상과 주제가 사운드 파일을 갖추고 있다.

■ 민용이의 애니세상

http://home.taegu.net/~minyong/main1.htm

다양한 애니메이션 관련 사설을 읽어볼 수 있으며, 태권V에 대해서는 간단한 사설과 함께 타 사이트들의 자료를 바로 볼 수 있도록 구성해 놓았다.

■ JOON'S 옛날만화 홈페이지

http://my.netian.com/~zeos/

말 그대로 보자기 하나 둘러쓰고 황금박쥐 흉내를 내던 유년시절의 옛날 만화영화를 모아놓은 홈페이지다. 태권V 주제가와 함께 간략한 평을 써 놓았다.

다시보는 김청기 감독

'만화영화=김청기 감독'으로 연상될 정도로 7~80년대 국내 애니메이션의 거장, 지금까지 30개 이상의 작품을 쏟아낸 정열적인 감독, 바로 '김청기 감독'이다. 그런데 그에게는 항상 두 가지의 수식어가 붙는다. 「태권V」로 국산 애니메이션의 새로운 가능성을 보여준, 그리고 「우뢰매」로 국산 애니메이션을 정체시킨, 김청기 감독.

단행본 작가로 만화계에 입문한 그는 국산만화 1세대로, 60년대 중반 극장에서 디즈니의 만화영화를 보고 큰 감명을 받은 이후 TBC와 세기상사를 거치면서 「손오공」, 「보물섬」, 「황금철인」과 같은 영화로 기본 자질을 연마한 후 1976년 결국 극장용 장편 만화영화 「로봇 태권V」로 일약 스타덤에 오르게 된다. 그러나 당시에는 지적 재산권 개념이 희박했던 탓에 대성공을 거두고도 빚을 지게 된다.

이후 그는 「똘이 장군」과 「우뢰매」 시리즈로 「서울동화」라는 이름의 독자적 영화제작회사까지 설립하지만 이후 점점 쇠퇴의 길을 걷다 91년 작품활동을 중단하기에 이른다. 그렇게 그는 점점 우리들에게서 잊혀져 갔다. 작품활동을 중단한 그에 대한 수많은 소문이 무성한 가운데, 그는 현재 완주군의 마당목이라는 곳에서 만화영화촌 스톤벨(Stone Bell)을 마련하고, 작품활동을 계속하고 있다.

이제 60을 바라보는 그에게 더 이상 태권V 시절의 흥행을 기대하기는 힘들지도 모른다. 그러나 열악한 국내 만화환경 속에서도 '하청'보다는 '창작'을 선택했고, 계속되는 흥행 참패에도 불구하고 7전8기의 창작열을 불태운, 한 시대를 풍미한 그는 앞으로도 계속 국내 애니메이션의 거장으로 기억될 것이다.

「태권V」는 「똘이장군」으로 이어졌다

로봇 태권V 21 부활!

지난 해 11월 25일「로봇태권V 21」의 부활에 대한 신문보도에 이어 1월 1일에는 TV화면을 통해 신원동화에서 새로 제작 중인「태권V 21」이 그 모습을 드러냈다.

태권V21의 제작을 맡은 신원프로덕션은「머털도사」,「 콩딱쿵 이야기 주머니」를 제작했던 만화영화사로, 태권V 시리즈를 2000년 상반기 중 KBS를 통해 22분 26부 작으로 방영할 예정이라고 밝혔다.

그러나 이번 태권V 21은 초기 태권V와는 상황이 많이 틀리다. 우선 애니메이션을 만드는 사람, 즉 김청기 감독은 직접 제작에 참여하지 않고 감수를 맡게 된다. 제작의도 또한 태권도가 2000년 시드니 올림픽 정식종목으로 채택됨에 따라 제작되는 태권도의 국제적 확산을 위한 홍보용 애니메이션이라는 점이다. 여기에 더해 신원에서 발표한 것에 따르면 완구제작을 위해 변신로봇으로의 제작도 고려하고 있다고 한다. 또 구형 태권V와 21세기형 태권V를 동시에 출현시킬 계획이다. 20, 30대의 추억과 신세대를 동시에 노린 것이다. 그리고 완성도를 높이기 위해 셀 애니메이션과 컴퓨터 그래픽이 적절히 혼합될 이 작품에는 파트별 작가 책임제가 도입된다고 한다.

신원 측의 이러한 발표에 태권V 팬들은 하나같이 불만을 토로하고 있어, 이후「태권V」가 어떻게 나타날지 귀추가 주목되고 있다. 특히 모 방송국에서 발표된 태권V 21의 디자인에 대한 논쟁이 뜨겁다.

태권V의 디자인에 대해 신원 측에서는 TV에 나간 디자인은 방송국과 계약단계에 있을 때 디자인한 것 중 하나로 TV방영에 대한 디자인은 전면 수정될 것과 태권V에 대한 많은 의견을 보내달라는 부탁과 함께 최대한 팬들의 의견을 수렴하겠다고 밝힌 바 있다.

또한 신원 측의 한 관계자에 의하면 이미 디자인이 결정되었지만, TV방영 이후 태권V의 디자인에 대해 민감한 반응을 보이며, 공개를 거부했다. 따라서 메카닉의 형태나 제원, 스토리 등에 대해서는 전혀 밝혀진 바가 없다.

매니아들이 희망하는 로봇 태권V 21

그러면 태권V 팬들이 희망하는 바람직한「태권V 21」의 디자인은 어떤 것인가?

이들 팬들의 '태권V 21상'을 요약하면 우선, '얼굴' 부분이나 가슴의 빨간색 'V 마크'는 상당히 독창적인 것으로 비슷한 형태로라도 절대 들어가야 하고, 태권V의 몸체는 초기 로봇과는 달리 세련된 모습으로 바뀌어야 한다는 것이다. 또 신원측에서 밝힌 태권V21과 초기 로봇 태권V의 동시등장에 대해서도 반드시 필요하다는 의견이 지배적이다.

그 외에 이들은 태권V 21에 등장하는 적 캐릭터 또한 멋있고 똑똑하게 만들어야 한다는 지적과 함께 변신로봇으로 만들 경우, 더욱 이미지를 훼손하는 결과를 초래할 것이라고 경고했다. 또한 이들은 2000년이 아니라 2010년이라도 상관없으니 완성도 높은 태권V의 부활을 기대하고 있는 것으로 밝혀졌다.

로봇 태권V 주제가

달려라 달려 로보트야
날아라 날아 태권 V
정의로 뭉친 주먹 로보트 태권
용감하고 씩씩한 우리의 친구
두 팔을 곧게 앞으로 뻗어
적진을 향해 하늘을 나르면
멋지다 신난다 태권 V 만만세
무적의 우리 친구 태권 V

달려라 달려 로보트야
날아라 날아 태권 V
정의를 위해 키운 로보트 태권
이 세상에 당할 자 있을까보냐
평화의 사도 사명을 띄고
악의 로보트 때려부순다
멋지다 신난다 태권 V 만만세
무적의 우리 친구 태권 V

방송에 소개된 태권V 21의 모습

비뀔 태권V 21의 모습은???

우'리'는'꿈'을'꾼'다

TEAM

가슴의 빨간 V자 마크, 빨간 뿔, 빨간 마스크, 노란 원, 역삼각의 눈, 노란색 귀, 회색과 검은색이 조화된 몸통은 태권V의 트레이드마크! 이것이 바로 태권V다!

공포의 'V' 4인방

로봇태권V

마징가 Z

그레이트 마징가

그렌다이저

게임 VS 애니

옥견이야기(玉繭物語) Vs 바람의 계곡의 나우시카(風の谷のナウシカ)

들어가기에 앞서…

지난 98년 12월은 RPG를 좋아하는 사람들에게는 '잔인한 달'이었다. 한 달에 즐길 만한 RPG 하나 정도만 나와도 적당한데 여러 개가 무더기로 쏟아져 나왔으니…. 행복한 걱정이라고 해야하나? 12월 RPG 연속타. 그 첫 번째로 12월 3일에는 실력 있는 중소게임회사인 GENKI에서 만든 '옥견이야기'가 PS로 발매되었다. 이 게임은 개발발표가 있던 때부터 일부 게이머들에게 순식간에 기대작으로 떠올랐다. 바로 전세계의 수많은 애니매니아들의 관심과 사랑을 받고 있는 스튜디오 지브리(지브리라는 이름보다는 미야자키 하야오 감독의 이름이 더 널리 알려졌을 듯)와 '모종의 관계'가 있음이 드러났기 때문이다. 즉, '천공의 성 라퓨타(天空の城 ラピュタ)'와 '마녀의 택급편(KiKi's Delivery Service)' 등 스튜디오 지브리의 인기작들의 미술감독을 맡은 '곤도 카츠야'가 캐릭터 디자인과 미술감독을 맡았다는 사실과 함께 캐릭터들의 일러스트와 초기 설정, 게임의 배경이 되는 사이라스 마을과 봉인의 숲의 일러스트 및 게임화면들이 공개되면서 필자를 비롯한 지브리의 팬들은 하루하루를 발매일만 손꼽아 기다렸었다.

일단 눈에 보이는 것은…

12월 4일…. 그토록 기다리던 게임이 손에 들어온 흥분을 억누르며 PS의 전원을 넣었다. 화면에 나오는 GENKI의 로고, 그리고… 아… 이것은? 오프닝 애니메이션부터 이 게임의 엔딩을 밤을 새가며 봤을 때까지 나는 한 편의 또 하나의 지브리 애니메이션을 보는 것으로 생각할 수밖에 없었다. 그것도 가장 감명 깊게 봤던 애니메이션인 '바람의 계곡의 나우시카(風の谷のナウシカ)'의 한 장면 한 장면들이 새록새록 떠오르면서 또 하나의 나우시카의 세계관에 흠뻑 빠져들고 말았다. 마치 옥견이야기와 나우시카를 싸움 붙이는 것처럼 제목을 달아보긴 했는데 그런 다기보다는 두 작품에서 볼 수 있는 유사점과 차이점등을 간단히 짚어보면서, 게임잡지인 만큼 옥견이야기에 중점을 두어 이 게임이 가지는 의의를 나름대로 한 번 생각해보려고 한다.

다시 한 번 오프닝을 보자. 지브리의 작품(사실 지브리의 작품이라기보다는 미야자키 하야오 감독의 작품이라고 해야 더 쉽게 알아듣는 작품이기도 하다)중에서 뿐만 아니라 일본 애니메이션 전체를 통틀어서도 5손가락 안에 꼽을 수 있는 전설적인 애니 인 천공의 성 라퓨타와 바람의 계곡의 나우시카를 본 사람이라면 대번에 '앗!' 하는 소리가 나올 것이다. 라퓨타와 나우시카는 각각 라퓨타에 얽힌 신화와 '푸른 옷을 입고 황금의 들판에서는 자. 잃어버린 대지와의 끈을 끝맺고 결국에는 사람들을 푸른 청정의 세계로 인도하시는 자'로 구전되는 구세주에 대한 신화를 모티브로 삼고 있다. 그리고 애니메이션의 첫부분은 이 신화의 내용이 새겨져 있는 벽화가 천천히 스크롤 되면서 작품의 세계관을 넌지시 비추는 공통적인 특징을 가졌다. 옥견이야기의 오프닝도 처음에 울창한 숲을 보여주다가 그 숲의 유적에 있는 벽화, 게임의 세계관을 이루는 '알카나의 전설'이 새겨져 있는 벽화가 천천히 스크롤 되면서 나레이터(해설자)가 신화의 내용을 읊으면서 이어진다.

유적에 새겨져 있는 벽화

숲의 신 에루림

나우시카 오프닝의 벽화중 일부

오프닝의 도입방식 뿐만 아니라 오프닝에 사용된 셀 애니메이션의 그림 하나하나를 보면 대번에 곤도 카츠야씨가 캐릭터 디자인을 했음을 알 수 있다. 물론 세세한 디자인상의 차이점이야 엄연히 존재하지만 그 특유의 그림체는 누구나 금방 알아차릴 것이다. 오프닝에는 주연 캐릭터인 남자주인공 레반트와 여자 주인공 마브를 비롯해서 주인공은 아니지만 게임의 전개에 있어서 상당히 중요한 위치를 차지하고 있는 성마도사 가라이와 촌장, 지바라 등이 나오는데, 이 캐릭터들의 복장들을 보면 지브리의 가장 최근 작품인 '원령공주'에서

남자 주인공 레반트

의 복식과 비슷한 점들이 많다는 것도 느낄 수 있다.

여자 주인공 미브

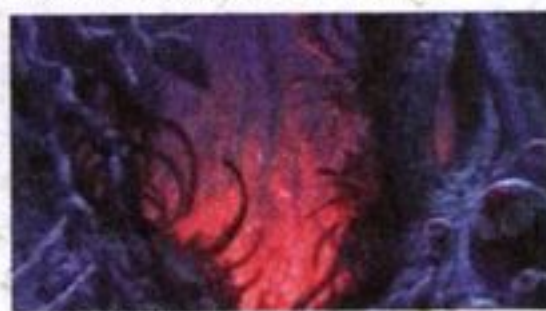
성마도사 가라이

나우시카의 모습

나우시카의 애인이 될 듯한 아스벨(오른쪽)의 모습

이야기의 배경이 되는 알카나 전설의 벽화가 쭉 지나가고 나면 광폭해진 오니부부의 무리들이 레반트가 살고 있는 사이라스 마을을 습격하는 장면이 나오고 숲에서 레반트가 한 괴물(가라이의 말이나 신화에 따르면 이들은 숲의 종복이라고 알려져있지만 마을 사람들은 여전히 괴물로 치부하고 있다)과 싸우는 장면들이 나온다. 수많은 오니부부의 무리들이 마을로 날아와서 습격하는 장면이나 그들의 디자인을 보면 역시나 나우시카와 상당히 비슷하다는 생각이 들게 된다. 나우시카에서 부해의 숲을 누비고 있는 여러 곤충들의 디자인과 비슷할 뿐 아니라 나우시카에서도 초반부터 곤충들이 무더기로 날아가는 장면들이 나오니 연상이 안 되려야 안될 수가 없을 것이다. 비단 캐릭터 디자인뿐만 아니라 오프닝에 나오는 배경의 그림체 역시 나우시카와 소위 '붕어빵'이라고 할 수 있다. 일반적으로 볼 수 있는 식물들이 아닌 약간은 기형을 띠고 있는 식물들로 울창한 '봉인의 숲'의 모습은 나우시카에서의 부해의 모습과 분위기와 디자인이 상당히 비슷하다. 게다가 오프닝에 잠시 나오는 마을 사람들이 사이라스 마을이 멀리 보이는 곳에서 무언가 따는 장면은 나우시카에서 마을 사람들이 부해의 포자를 태우기 위해 분주히 움직이는 장면과 거의 똑같다(마을의 풍차하며…).

사이라스 마을을 습격하는 오니부부의 무리

나우시카에서 수많은 곤충들이 날아가는 모습

봉인의 숲의 정경

나우시카의 배경이 되는 부해의 모습

사이라스 마을의 정경

이 게임의 오프닝을 처음 봤을 때 떠오르는 느낌이 '나우시카 + 원령공주'였던 사람이 필자 뿐만은 아니었을 것이다. 그렇다고 참신함이 부족해서 실망스럽다거나 불만스러웠던 것은 전혀 아니다. 어차피 게임의 제작발표 때부터 이것을 '기대해'왔던 것이고 결국 '준비된 오프닝'을 보면서 '음… 역시…'하고 만족스러워 했을 뿐. 사실 처음 오프닝을 보고 정작 걱정스러웠던 것은 이런 무비야 어차피 애니메이션 제작기법과 같은 셀 애니메이션으로 만들어졌으니 이 정도 나오는 것이 당연하지만 폴리곤과 CG로 구성된 실제 게임화면이 과연 이러한 분위기를 지속적으로 유지시키면서 이 게임의 세계관을 망치지 않도록 잘 뒷받침할까하는 것이었다. 스타트 버튼을 누르고 나서 게임에 몰입하기 시작한 지 얼마 되지 않아 이것 역시 쓸데없는 걱정이었다는 것을 깨달았다. 자신들이 폴리곤을 다루는데 일가견이 있다는(참고로 DC용 버파3tb의 이식을 맡아서 한 것이 바로 이 GENKI이다) 것을 유감없이 보여주려는 듯, 이 게임에서의 폴리곤 캐릭터들은 모델링과 움직임에 있어서 부드러움의 극치를 보여주었을 뿐만 아니라 캐릭터의 일러스트가 나오면서 완벽한 음성지원으로 진행되는 대화에서도 대화에 맞는 몸짓 연기를 자연스럽게 보여줌으로써 부드러운 애니메이션을 보는 느낌을 손상시키지 않았다.

하지만 이것보다 더 놀란 것은 바로 CG(Computer Graphic)로 만들어진 배경이었다. 차세대기의 롤플레잉에서 워크스테이션 등의 고성능 기기에서 만들어낸 CG를 랜더링하여 배경으로 사용하는 풍조를 만들어낸 것은 FF7 이었다고 해도 과언이 아니다. 물론 FF7 의 CG배경도 97년 초에 나온 것으로 믿기 어려울 만큼 지금 봐도 뛰어나고 어쭙잖은 요즘 게임들의 CG 배경보다도 훨씬 낫긴 하지만 역시 이런 CG 배경의 단점인 '차갑고 기계적이다'라는 느낌은 지울 수가 없었다. 역시 CG의 기본적인 특성에다가 머리 속에 떠오른 자연적인 이미지를 그대로 재현하기는 아직 어려운 기술적인 문제 탓일 것이다. 이러한 문제들 때문에 많은 게이머들이 CG를 사용한 최근의 RPG 보다 과거의 전형적인 타일방식이나 도트노가다 방식으로 된 그래픽을 사용한 RPG를 좋아하기도 한다. 특히 게임의 분위기 자체가 기계적이고 현대적인 것이 아닌 문자그대로 '환상적이고 고전적인 것'을 중심으로 할 경우 CG가 어울리는 것이 힘들게 된다. 이러한 이유들 때문에 환상적인 애니메이션을 보는 듯한 분위기를 연출해야 하는 옥견이야기에 과연 CG 배경이 잘 맞아떨어질까 하고 발매 전부터 걱정해왔었으나 정작 게임화면을 보게되자 걱정은 쏙 들어갔다. 기존의 설정원화를 충실히 살렸을 뿐만 아니라 봉인의 숲의 모습들은 환상적이라는 표현이 아깝지가 않을 정도로 분위기를 최대한 살렸다.

移動しますか
はい いいえ

사이라스 마을 모습 中

봉인의 숲의 모습들

안 보이는 것이 더 중요한 법

지금까지는 주로 시각적인 측면에 있어서 나우시카와 어떤 점에서 비슷하고 애니메이션의 분위기를 얼마나 잘 살리고 있는지 간단하게 살펴보았다. '보기 좋은 떡이 먹기도 좋다'는 말이 있긴 하지만 필자 역시 그래픽도 중요시하지만 스토리와 설정, 이야기의 전개방식에 더 중심을 두며 RPG와 애니를 즐기는 편이다. 그럼 지금부터는 내적인 면이라고 할 수 있는 기본 설정과 스토리면에서 옥견이야기와 바람의 계곡의 나우시카가 어떠한 비교점을 가지고 있는지 보도록 하겠다. 편의상 하나하나 번호를 붙여가보자.

기본 설정과 스토리의 전개

이 부분이 가장 중심적으로 비교될 부분이라고 생각한다. 그만큼 두 작품 모두 기본 설정이 아주 충실하게 쓰여졌다. 오프닝에서부터 확실히 드러나는 것이지만 나우시카나 옥견이야기나 둘 다 옛부터 전해져 내려오는 신화, 전설이 이야기 전체의 중심축을 구성하고 있다. 나우시카가 살고 있는 바람의 계곡에는 옛날부터 전해져 내려오는 전설이자 예언이 있다.

'푸른 옷을 입고 황금의 들판에 서는 자, 잃어버린 대지와의 끈을 끝맺고 결국에는 사람들을 푸른 청정의 세계로 인도하시는 자'

바람의 계곡에 전해지는 전설의 벽화중 구세주의 모습

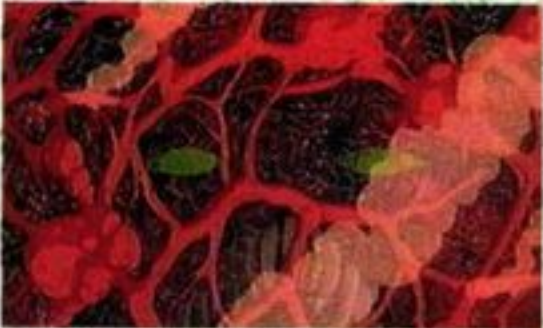
에 대한 이야기가 바로 그것이다. 이 전설에서 나오는 구세주는 한 쪽 어깨 위에 이름 모를 동물을 데리고 다니는 것으로 벽화에도 묘사되는데 이것은 푸른 옷(여담인데 이 옷은 무릎위로 상당히 많이 올라가 있다. 애니의 초반에 나우시카가 소형 날틀인 메베를 타고 날아가는 장면에서 옷이 펄럭이면서 나우시카의 아름다운(?) 히프가 적나라하게 보이는 부분이 있는데 항간에는 노팬티임에 틀림없다는 설이 나돌았으나 결국 살색스타킹을 신고 다닌다고 설정집에 나온 것으로 밝혀졌다)을 입고 키스네리스를 어깨 위에 얹고 다니는 나우시카를 직접적으로 묘사한 표현이다. 잃어버린 대지와의 끈을 끝맺고 결국에는 사람들을 푸른 세계로 인도한다는 구문은 나우시카를 아직 안보신 분들을 위해서라도 좀 자세히 설명을 해보도록 하겠다.

나우시카의 세계관은 인간들의 욕망이 극에 달해 '거신병'이라는 거대한 생체병기를 만듦으로써 스스로가 자멸한지 오랜 후의 시점을 기본으로 한다. 그 운명의 날의 전쟁으로 인해 세계의 대부분이 황폐화되었으며 전쟁의 피해를 입지 않은 곳 역시 언제인지 모르게 갑자기 생겨난 '부해'의 영향으로 서서히 죽음의 땅이 되어 현재 부해의 영향을 받지 않고 평화롭게 살아가는 곳은 바람의 혜택을 받은 '바람의 계곡' 정도 외에는 별로 없는 상황이다. 여기서 나오는 '부해'란 모든 것을 부식시키는 식물 같은 것으로 일단 부해의 포자가 퍼져서 땅에 뿌리내리게 되면 부해가 그 일대를 뒤덮고 모든 것들을 부식시킨다. 폐 역시 부식되므로 부해의 숲에 사는 곤충들 외에는 아무 것도 살 수 없게 된다. 게다가 이 부해에 사는 곤충들은 가만히 내버려두면 큰 문제는 없지만 조금만 잘못 건드려도 걷잡을 수 없이 폭주하여 인간들을 공격하며, 특히 '오무(곤충의 왕)'라는 거대한 쥐며느리같이 생긴 것이 있어서 이 오무가 사람들의 자극으로 흥분할 경우 수많은 오무와 곤충의 떼들이 말 그대로 육탄 돌격해서 웬만한 도시는 순식간에 쑥대밭으로 만들어 버리는 그런 세계이다. 즉, 이러한 일련의 상황들이 바로 자연과 인간 사이의 소원한 관계를 일컫는 '잃어버린 대지의 끈'을 말한다.

거신병에 의해 파괴되고 있는 과거의 세계

부해의 영향으로 황폐해진 어느 마을

곤충의 왕 '오무'의 위용

항상 평화로울 줄만 알았던 나우시카가 살고 있는 바람의 계곡 마을에도 외부에서 부해의 포자가 유입되고 고대의 거신병의 알을 운반하던 도르메키아 공국의 비행정이 근처에 추락함으로써 불길한 기운이 감돌게 된다. 거신병을 부활하여 부해에 영향을 받지 않는, 즉 자연의 억압을 인간의 힘으로 극복하려는 도르메키아 공국의 제4 황녀 크샤나의 행동은 완전히 잘못되었다고 흑백논리로만 말하기에는 무리가 있을 정도로 당위성이 부여되어 있기는 하지만 분명히 자연과 공존하며 서로를 인정하려는 태도는 아니다. 도르메키아가 일으키는 일련의 사건들은 잃어버린 대지의 끈이 더욱더 확실히 끊어지는 것을 보여준다.

도르메키아에 의해 부활되는 거신병의 알

감도는 전운에 이어 부해의 영향으로 결국에는 바람의 계곡의 사람들마저 병에 시달리게 되고 신의 축복이라 믿었던 바람마저 완전히 사라져 버린다. 사람들은 점점 절망에 빠져들며 여러 가지 양태의 반응들을 보여준다. 그러나 그 속에서도 이어져 내려오는 전설에 희망을 가지고 나우시카에서 그 한 가닥의 빛을 보는 사람들이 생기게 된다. 여러 가지 사건들에 이어 급기야는 '어리석은 자'들로 인해 오무를 극도로 흥분시키는 사건이 일어나게 되고 엄청난 오무의 대군이 사람들이 모여있는 마지막 도시로 미친 듯이 돌진한다. 완전히 부활하지 않은 거신병의 공격으로 오무의 군단을 막아내기에는 역부족. 메베를 타고 하늘을 날며 열심히 오무를 달래보려는 나우시카도(나우시카는 태어나면서부터 선천적으로 바람을 잘 다루었고 자연과 친했다) 더 이상 어찌해볼 도리가 없자 마지막 수단으로 오무의 대군이 돌진하고 있는 한가운데로 뛰어내린다.

오무의 돌격으로 완전히 폐허가 된 페지테의 모습

미친 듯이 돌진하는 오무의 대군

이때부터 이 만화의 최고 클라이맥스가 이어진다. 이 글을 읽고 혹시라도 애니를 구해서 보실 분들을 위해서 더 이상의 언급은 하지 않겠지만 확실히 푸른 옷을 입고 '황금의 들판'에 서는 자의 의미를 알 수 있을 것이다. 필자는 처음 나우시카를 봤을 때 이 장면에서 감격해서 엉엉 울었었고 그 후 몇 번을 봐도 이 장면만 되면 눈시울이 뜨거워졌다는 뒷이야기가…

지금까지 '바람의 계곡의 나우시카'의 기본설정이 되는 전설(예언)과 전체적인 스토리의 흐름을 살펴보았다. 여기까지 읽으신 분들은 '아! 오프닝의 벽화가 그런 엄청난 의미를 가지고 있구나. 스토리와 곧바로 이어지는군' 하고 느꼈을 것이다. 그러면 오프닝의 방식부터 비슷한데다가 뭔가 있어 보이는 신화를 내세우며 시작하는 옥견이야기는 과연 어떤 식으로 전개가 되는지 앞에서 살펴본

나우시카의 경우와 각자 비교해 보면서 살펴보자.

옥견이야기의 바탕이 되는 전설은 '알카나 전설'이다. 지난 달 공략에 자세한 번역이 나가있지만 이해를 위해 이 자리에서 다시 인용해 보겠다. 오프닝의 벽화에 나오는 이 전설의 해당장면도 같이 보시길…

옛날, 옛적 이 땅에 게헤나 파레라는 이름의 왕국이 있었을 때의 이야기…. 시간의 국왕 카리스의 아들 메네크 왕자는, 부하들과 숲으로 사냥을 갔다고 하지. 그런데 짙은 안개 때문에 왕자는 미아가 되었지. 날은 저물어, 해메고 있을 때 왕자는 거대한 나무가 자라는 연뭇으로 나오게 되었지. 그러자 어디선가 사람의 흐느끼는 소리… 거기에는 여인 하나가 앉아 있었다. "저는 알카나라고 합니다… 지금, 이 우반 연못에 어머니를 장사지내었습니다." 그렇게 대답하며, 고개를 드는 그 눈동자의 아름다움!

왕자는 여인에게 마음을 빼앗겼다. 진정 운명의 만남이랄 수 있지. 그 이래로, 왕자는 자주 숲을 가게 되었지, 물론, 여인을 만나기 위해서였지. 여인에게는 벌레나 나무와 마음이 통하는 이상한 힘이 있었는데… 마침내 왕국에는 '왕자가 마녀에게 마음을 빼앗겼다'라는 소문이 흘렀지… 어느 날, 여인은 왕을 위해 요정의 고치에서 실을 자아 아름다운 비단을 짰는데, 그 비단의 광채는 왕국에 그림자를 드리웠지….

왕은 '요정의 비단'의 노예가 되어 숲에 병사를 파견하여 고치를 난획한 거지…. 모아진 요정의 고치는 큰 가마에 삶아졌지. 그 실을 잣기 위해서…. 카리스왕의 잔학한 행위에 왕자는 항의했지만, 이미 예전의 왕이 아니었어. 메네크 왕자는 반역죄로 지하 감옥에 유폐되어… 불귀의 객이 되고 말았지. 왕자의 비보를 들은 여인은 자신의 운명을 저주하고 인간의 어리석음에 절망하여, 여인은 어머니가 잠들어 있는 우반 연못에 그 몸을 던졌다. 엷어져 가는 여인의 의식 속에 속삭임이 들리기 시작했지. "나의 이름은 에루림… 그대의 희망을 말하라"

여인은 짓이겨진 가슴속을 쏟아내었지. "욕망은 파괴의 지혜를 낳고 그 사악한 힘은 숲을 파괴로 이끌어 간다. 이미 지혜 있는 짐승과 숲이 함께 산다는 것은 이루어질 수 없는 꿈…. 저를 사랑해준 유일한 희망도 짐승의 손에 사라져 버렸습니다… 저는 메네크님 곁으로 갑니다"

그러자 다시 에루림의 목소리. "그대들이 기른 진정한 사랑이 지혜 있는 짐승의 욕망과 증오로 인해 파괴되었다고 말하는 것인가…. 빛이 그림자에 삼키어지는 때, 나는 멸망의 힘으로 모든 것을 무로 돌린다. 그대의 근심의 마음 확실히 받아들였다…."

그때부터, 숲에 점점 괴물이 나타나 사람을 습격하기 시작했지… 그리고 오니부부의 습격에 의해 게헤나 파레는 멸망했지. 숲을 방황하는 괴물들은 사람의 욕망이 만들어 낸 마음의 짐승이지….

숲의 신 에루림의 모습

알카나와 메네크 왕자의 만남

에루림에게 호소하는 알카나

에루림에게 호소하는 알카나

구체적으로 어떤 식으로 스토리가 전개되는지는 지난 달 공략에 자세히 나와있으므로 밑에 언급할 내용들을 자세히 이해하고 싶다면 꼭 한 번 읽어보길 바라고, 여기에서는 전체적인 흐름과 이 신화가 게임의 스토리와 어떻게 맞물려 있는지만 보도록 하자. 이 게임에 나오는 캐릭터들은 모두 알카나 전설에 나온 인물들의 환생이다. 마브는 알카나의 환생이며 레반트는 메네크의 환생이다. 그리고 물욕을 품다가 성령의 지위를 박탈당하고, 지식을 내세우는 짐승으로 대표되는 사람들로부터 신목을 지키는 임무를 부여받은 마몬은 현재는 숲의 종족인 '야무'로 환생하였다. 지식을 내세워 숲의 단죄를 초월하려는 지바라는 과거 카리스왕에 인해 멸망한 게헤나 파레의 자손이다. 즉, 게임에 나오는 모든 캐릭터들은 과거와 밀접한 관계를 맺고 있으며 과거의 전설을 현세에 다시 반복함으로써 혼돈되어 있고 정리되지 않은 상태를 청산하여 새로운 세계를 만들어나가게 된다. 이것이 게임 초반에는 전혀 가늠할 수가 없지만 진행을 하면서 가라이의 이야기와 토포 할아버지가 들려주는 다른 신화들을 통해 점점 드러나게 되고 급기야는 하나의 커다란 사건을 통해 이야기 전체가 송두리째 드러나게 된다.

나우시카의 오프닝에 나오는 벽화가 미래를 예언한 것에 비해 옥견이야기의 벽화는 과거의 전설을 기록하고 있는 벽화일 뿐이다. 그러나 그렇다고 해서 이 둘이 큰 차이점을 갖는다고 보기는 힘들다. 옥견이야기의 벽화는 과거의 이야기이긴 하나 그 전설이 현세에 다시 반복되고 있으며 이 반복을 통해 이 게임이 전하고자 하는 핵심이 그대로 나타난다는 점에서 나우시카에서의 이야기의 표현 방식과 상당히 흡사한 것이다. 비단 표현 방식뿐만 아니라 전하고자 하는 주제에 있어서도 일맥상통하는 면을 보이고 있다. 나우시카에서는 자연과 인간의 대립에서 화합으로 가는 과정을 보여줌으로써 오늘날 개발이라는 명목으로 무분별하게 자연을 훼손하고 있는 인간에게 경고의 메시지와 함께 나아갈 방향을 던져주고 있다. 옥견이야기에서는 나우시카에서만큼 인간과 자연의 대립이 극명하게 나타나 있지는 않지만 지식을 가진 자가 자연을 파괴함으로써 균형이 깨지는 것을 말하고 있고 그 균형을 맞추기 위한 자연의 단죄로 오니부부의 무리가 등장한다는 것에서 나우시카에서의 기본 설정과 역시 통하는 모습을 보여주고 있다. 또한 결국에는 대립하던 양자가 최종적인 대결을 통해 화합하면서 더 나은 새로운 세상을 시작하는 변증법적인 구도를 보여주고 있다.

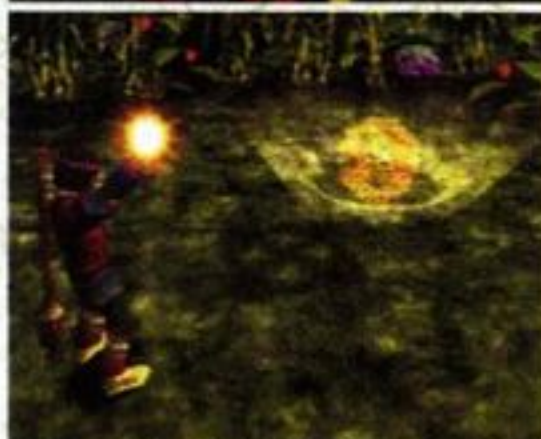
지금까지 설정이나 스토리 전개를 비교하면서 공통되는 점들을 살펴보았다. 사실 어느 모로 보나 무척이나 비슷한 점들이 많지만 굳이 차이점을 찾아본다면 다음과 같은 것들을 들 수 있다고 생각한다. 나우시카에서의 인간관계는 처음에는 바람의 계곡 내부에서만 맺어져있지만 초반을 조금

만 벗어나면 곧바로 다른 지역의 사람들과 복잡한 연관을 맺게되면서 사건이 전개된다. 하지만 옥견이야기는 지나칠 정도로 철저히 사이라스 마을 중심이다. 마을 외부의 봉인의 숲에서 벌어지는 관계맺음이라고는 기껏해야 코리스나 키키나스와의 관계나 게임 후반부에서 등장하는 나기족의 신전에서의 관계정도 외에는 없다. 그것도 이러한 관계들은 전체의 이야기 흐름에 핵심적인 갈등요소를 던져주는 것들이 아니다. 실제 이야기의 중심이 되고 갈등의 요소가 되는 것들은 모두 사이라스 마을 내부에서 일어난다. 이것이 좋다 나쁘다하기는 그렇지만 개인적으로는 옥견이야기가 2시간 정도 분량의 만화가 아니라 수십 시간을 즐기도록 만들어져야 할 RPG 이기에 이 점이 마음에 들지 않는다. 분명 이야기의 초점을 한 군데에 맞추고 그 핵심에 빨려들게 하는데는 성공할 수 있지만 오랜 시간을 즐기기에는 너무 협소한 범위에서 사건들이 일어나고 있고 RPG의 핵심이라고도 할 수 있는 많은 등장인물들 사이의 인터랙티브한 관계가 별로 없기 때문이다. 오히려 2시간도 안 되는 애니메이션에서 보다 다양한 관계와 갈등을 볼 수 있다는 것은 아이러니라고 말해야할지…

하지만 처음부터 모든 것이 결정되어 있는 것처럼 보이는 나우시카의 캐릭터들보다는(물론 크샤나의 경우는 인물의 설정이 중간에 변하고 있고 그것은 개인적으로 상당히 마음에 드는 부분이다) 처음에는 도대체 자기가 무얼 하는지, 왜 이래야만 하는지 모르는 상태에서 고뇌하는 옥견이야기의 캐릭터, 특히 마브가 마음에 들었다.

캐릭터의 간단한 비교

한참동안 설정과 스토리 전개에 대해 이야기했는데 이제 하고싶었던 이야기중 중요한 이야기는 거진 다 한 것 같다. 탁 보면 떠오르는 게 있기에 두 작품의 캐릭터 설정에 대해서 아주 간단하게만 짚고 넘어가려 한다. 나우시카는 바람을 다루는 풍사이다. 어려서부터 바람을 잘 다루어 왔으며 그래서인지 메베도 엄청 잘 탄다. 그리고 광폭해져서 폭주하는 곤충들을 바람을 이용해서 휙휙 돌려서 소리를 내는 '풍적'을 사용하여 진정시키곤 한다. 옥견이야기의 주인공인 레반트는 견사이다. 그는 숲의 종복들을 진정시킨 뒤(게임에서는 자기 부하들을 불러서 혹독하게 다루거나 칼로 후드려 패서 소위 '진정'을 시키는데…) 오카리나를 불어서 종복을 누에에 봉인을 한다. 풍적과 오카리나…풍사와 견사…이건 누가 뭐래도 확실히 옥견이야기가 나우시카의 설정을 본 따온 거라고 말할 수 있다. 아! 나우시카에다가 원령공주의 아시타카를 짬뽕 시킨 것이 레반트가 아닐지… 사냥꾼이기도 하니까 말이다. 그리고 옥견이야기의 가라이는 나우시카의 그 노파와 비교되는 인물이다. 물론 가라이가 좀더 이야기에 핵심적으로 관여하고 있기는 하지만 주인공들을 이야기 속으로 잡아끄는 상징적인 역할을 하고 있다는 점에서 공통점을 가지고 있다.

오프닝에서 괴물을 봉인하는 레반트의 모습. 왼손에 든 것이 오카리나

게임 상에서 괴물을 봉인하는 레반트의 모습

메베를 타고 풍적을 돌리면서 오무를 진정시키는 나우시카의 모습

옥견이야기… 할만한 게임이에요?

필자는 애니메이션도 무척 좋아하지만 국민학교 4학년 때부터 지금까지 십여년동안 여러 기종(PC, 각종 게임기)들의 RPG를 즐겨 해왔다. RPG에 대해서 소견이라고 하기에는 너무 거창하지만 나름대로 평가하는 기준은 가지고 있다. 이 옥견이야기라는 게임에 대해서만 게임평을 쓰려면 지금까지 쓴 내용만큼의 글이 또 하나 나올 것 같지만 어디까지나 이 글은 옥견이야기와 나우시카를 한 번 요모조모 비교해보자는 의도에서 쓴 글이지 옥견이야기의 게임평이 아니기 때문에 여기서 간단히 필자의 생각을 말해보고자 한다.

일단 스토리면에서는 나름대로 합격점을 주고 싶다. 사실 어찌 보면 '빰바라밤~ 빛과 어둠의 대결! 그 서막이 시작되려한다~' 라는 지극히 매너리즘 적인 주제라고도 할 수 있다. 하지만 제노기아스정도나 되는 RPG라면 모를까 지금까지의 수많은 RPG에서 스토리로 한가닥한 RPG가 몇이나 될까? 어차피 수많은 RPG들 사이에서 튀려면 정말 튀는 거 외에는 도리가 없다. 결국 이야기의 틀은 대개가 비슷할 수밖에 없는 것이다. 그렇다면? 개발자는 스토리 설정은 대강대강해도 된다는 이야기? 물론 절대 아니다. 스토리의 기본 축이야 비슷할 수 있지만 정작 중요한 것은 그 이야기를 어떻게 전개해 나가느냐이다. 같은 극본이라고 해도 연출자에 따라서 연극도 천차만별로 수준차이가 나듯이, RPG 도 얼마나 그 흐름을 매끄럽게 잘 완급조절을 했느냐가 스토리에서의 평가의 척도가 되는 것이다. 바로 이점에서 옥견이야기는 아주 뛰어나다기보다는 이제까지의 RPG에서는 느낄 수 없는 새로운 맛을 전해주기에 추천해 주고 싶다. 앞에서도 이야기했지만 이 게임의 이야기는 여타의 RPG들과는 달리 철저히 사이라스 마을 내에서 전개되고 있다. 범위가 좁아진 탓에 거의 모든 중요인물들의 대사가 완벽하게 음성지원이 되기 때문에 설사 일본어가 꽝이라고 하더라도 그 억양이나 분위기의 차이를 통해 쉽게 게임전체의 분위기의 흐름에 빠져들 수가 있을 것이다. 또한 FF7과 같은 게임처럼 중간중간에 이벤트 무비를 왕창 집어넣은 것은 아니지만 게임의 분위기에 맞게 신화들을 벽화가 스크롤 되는 형식의 무비로 보여주고 있다. 이것은 이벤트 무비로 화려한 애니메이션 무비를 기대했던 유저들에게 실망을 안겨줄 수도 있지만(사실은 필자도 좀 아쉬웠다) 분위기에 잘 맞는다. 하지만 종반의 스토리 전개가 좀 뻔한데다가 너무 비약시켜서 껑충 뛰는 감이 있는 것은 감점요인이라고 할 수 있다.

요즘 게임에서는 이유야 어찌되었든 빼래야 뺄 수 없는 그래픽 적인 요소에서는 정말로 후한 점수를 주고 싶고… 음악도 분위기에 딱 맞는데다가 나우시카의 그 음악들이 생각이 나서 좋기는 좋지만 개인차가 있는 것이기 때문에 어떤 사람들한테는 오락하다가 헤벌레 입을 벌리고 자기에 딱 좋을 수도 있다. 시스템이나 기타 사항들에 대해서는 역시 할 이야기가 많이 있지만 그냥 평범한 수준이라고 이야기하고 싶다. 하지만 이제까지의 여타 RPG들의 전투방식이나 시스템에 익숙한 사람들에게는 좀 당황스러울 것이다.

이야기가 두서없이 되는 것 같은데 화려한 전투연출이나 뭔가 화끈하고 재미있는 이벤트 등을 원하는 사람에게는 추천하고 싶지 않다. 하지만 지브리 애니메이션들의 그 특유의 분위기와 나우시카의 세계관 등에 흠뻑 빠져있는 사람들에게는 어떻게든 한 번 해보라고 권유하고 싶다. 플레이 시간도 다른 RPG들에 비해 상당히 짧기 때문에 오랫동안 질질 끌지 않고 마치 한 편의 애니메이션을 보는 기분으로 캐릭터들의 대화를 들으면서 플레이할 수 있을 것이다.

명작 스테이션

슬레이어즈 엑설런트

-두려운 미래-

우리에게 이미 친숙한 슬레이어즈의 리나 인버스. 그녀의 모험을 그린 OVA 제 2탄, '두려운 미래'가 드디어 등장했다. 이번 여행에서는 어떤 모험이 그녀를 기다리고 있을까? 게임파워와 함께 그녀의 모험을 즐기도록 하자!

호위병 리나

리나가 숲속에서 도적들에게 마법을 쓰는 장면으로 이번 스토리는 시작된다.

여전히 위력 좋은 리나의 마법

이 여자는 누구?

여자 : 오~호호호호, 우리들에게서 돈을 빼앗으려고 하다니, 분수를 알아야지~, 호호호호.

리나 : 이봐, 넌 아무것도 하지 않았잖아.

도적 : 그래, 우리들은 너한테당한 것이 아니야!

여자 : 물론이지, 너희들은 나한테당한 것이 아니라, 우리 아버지께서 나를 위해 고용한 임시 호위에게당한거지, 그런사람한테지고도 부끄럽지 않니? 오~호호호호.

리나 : (저 웃음과 태도, 꼭 나가같은 이상한 녀석의 호위 같은 거 말는 게아니었어~.)

나가처럼 웃는 이상한 여자…

남자를 짓밟고~

장면은 리나의 기억 속으로 향한다. 얼마 전, 리나는 어떤 부자에게 거액의 돈을 약속 받고 사흘동안 그 사람의 딸인 시레네의 신변을 지켜주기로 한 것이다. 부자집 딸인 시레네는 별장으로 놀러 가는 중인데, 별장에 도착할 사흘 동안 신변을 지켜주면 거액의 돈이 들어온다는 얘기에 리나는 선뜻 응한다. 이 여자의 감당 못할 성격을 미처 생각치 못하고….

단지 돈만 보고 선뜻 응하지만…

보수에 여행 경비도 포함!?

서민과 재벌의 차이!?

조금 걷고는 바로 쉬려고 하는 시레네(체력이 약한건가…). 아직 갈 길이 먼 탓에 리나는 매우 화를 낸다. 결국 두 사람은 말다툼을 하게 되고….

리나 : 너에게는 여행일지 모르지만 나에게는 일이란 말이야!

시레네 : 앗! 살려줘!

시레네에게 위험이? 재빨리 뒤를 돌아보는 리나. 그러나 시레네는 가게 안을 들여다보고 있을 뿐이었다.

시레네 : 안돼~! 옷이 너무 예뻐~!

어이가 없어 넘어지는 리나.

시레네에게 화를 내는 리나

어째서 가게 안을 보며 비명을?

시레네 : 다행이다~, 좋은 옷가게가 있어서.

리나 : 옷같은거 사면 짐만 늘어난다구.

시레네 : 맞아! 그렇지!(가게 주인에게)제가 입고 있던 옷은 그냥버려주세요.

리나 : 뭐!? 어째서!?

시레네 : 왜라니? 땀과 먼지로 더러워진 옷을 어떻게 다시 입으라는 거야? (가게 주인에게) 액세서리까지 다 버려주세요.

리나 : (울먹이며)어떻게 이런 일이…. 난 밤마다 여관에서 열심히 세탁해서 입고 있는데….

시레네 : 믿을 수 없어! 난하루에 두 번씩 옷을 갈아입는데, 그것도 여행 중이라서 할 수 없이 이 정도로 라고! 자! 옷 값 지불해.

옷을 사입는 시레네

난 밤에 빨래해서 입는데…

옷값은 여행 경비로 지불해줘~

리나 : 자, 잠깐!! 어째서 내가!

시레네 : 여·행·경·비.

리나 : 너무해~.

시레네 : 참, 영수증도 받아둬.

이 때, 밖에서 이들을 지켜보는 수상한 남자가….

이 남자는 도대체 누구?

온천에서

여자의 즐거움은 온천?

이상한 낌새를 느끼고…

마법 발동!!

시레네 : 역시 여행은 쇼핑하고 온천이야~.

리나 : 너 때문에엄청 돈을 써버렸지만 말이야.

시레네 : 말은 그렇게 해도, 너도 즐거웠지?

리나 : 무슨 소리야! 게다가, 왜 내가 온천까지 너랑 같이 와야되는 거야?

시레네 : 오~호호호호. 쇼핑과 온천은 여자의 즐거움. 그런 것도 모르다니, 너 아직 어리구나.

리나 : 너~, 지금 내 가슴을 보고 말한 건 아니겠지?

이 때, 수풀더미에 숨어서 이들을 지켜보는 사람을 리나가 발견! 무지막지한 마법으로 그 일대를 날려버린다. 그러나, 남자는 살아있고….

남자 : 흐음, 미녀와 야수 마도사인가….

리나 : 치한 따위에게 야수라고 불리고 싶지 않은데

절대적인 폭발력! 리나의 마법!

불쌍한 치한~

도적들처럼 시레네에게 발한다

이어서 한 번 더 작열하는 리나의 마법. 결국, 남자는 쓰러진다. 그러나, 리나와 시레네가 말다툼을 하는 사이에 도망가고 만다.

시레네 유괴 사건!!

계속해서 여러 가지 물건을 구입하며 여행을 계속하는 두사람(물론 고른 건 시레네이고 지불한 건 리나…). 하지만, 리나는 시레네가 샀다는 이유로 물건을 모두 시레네에게 들게 한다. 쉬다가자는 시레네에게 리나는 화를 내며 길을 재촉하고, 그 틈에 시레네는 레스토랑으로 몰래 들어간다. 커다란 인형을 놔둔 채….

무거운 짐에 힘들어하는 시레네

너한테는 여행이라도 나한테는 일이야!

은신술!? 시레네가 사라졌다!?

시레네 : 그럼, 이 레스토랑에서 가장 비싼 요리를 주세요. 그리고, 고기는 연한 걸로 해주고, 당근은 잘게 썰어서…. 참! 버섯은 넣으면 안돼요. 그리고….

리나 : 지금 것 취소! 가장 싼 정식 2인분이요. 빨리 해줘요.

시레네 : 잠깐! 어째서 내가 그런 평민의 음식을 먹어야되는 거야!

리나 : 돈이 없으니까!

시레네 : 돈이 없다고!? 너, 무슨 돈을 그렇게 많이 썼니!

레스토랑에서 시레네 발견!

싼 음식을 강요당하자 불평하는 시레네

리나 : 니가 이런 인형 같은 걸 사니까 그렇지!!(시레네가 놓고간 인형을 올려놓는다)

시레네 : 귀엽잖아~.

리나 : 이대로 가면 식사 없이 노숙할 수도 있으니까 알아서 해!

시레네 : 농담하지마! 옷도 하루 한 번밖에 안 갈아입고, 보통 레스토랑에서 식사하고, 더 이상 어떻게 참고 지내라는 거야! 역시 임시 호위병 따위는 두는 게 아니었어. 마도사 따위는 절대로 도움이 안된다. 틀림없이 실패한다. 후회할 것이 뻔하다고 한 아버지 말씀을 들었으면 좋았을 것을~.

리나 :(이거 먹가는 부녀 지간이구만)

시레네 : 널 고용한 것은 장난 즉 잠깐 날개를 펴고 기분전환이나 할까하고 생각했기 때문이야. 고급 마차에 타면 하루만에 도착하는 것은 알고 있지만, 이렇게까지 돈이 모자랄 줄은 정말 몰랐어.

맞아! 내가 유괴당했다고 해서 아버지께 돈을 받는 것은 어때? 그러면, 놀 수도 있고, 돈도 많이 생기게 되는데!

리나 :(그런가….)

레스토랑에서 말다툼을!

뭔가 일을 벌일 것 같은 표정…

리나는 숲속에서 도적들과 대화(폭력 섞인)를 나눈다. 도적들은 그녀가 그 악명 높은 리나·인버스라는 것을 알고 전의상실! 리나는 그들에게 부탁(거의 강요…)을 하며 사례금을 줄 테니 일을 해달라고 한다. 그리고 다음 날, 숲속을 가던 일행은 도적들을 만난다.

도적들을 쓰러뜨리는 리나

여자의 여행은 위험하지~

도적 : 여자 둘이 여행을 하다니 겁도 없군. 우리와 함께 가줘야겠는데. 뒤에 있는 가슴 빈약한 여자 말고, 앞에 있는 가슴이 큰 여자.

리나 :(예정대로군. 필요 없는 말이 조금 많지만….)

시레네 : 오~호호호. 너희들, 노려야 할 사람을 잘못 고른 것 같군. 역시 야만적인 도적이라서 그런지, 사람 볼 줄 모르는구나. 한번 노력이라도 해봐.(리나에게)그럼, 뒤를 부탁해.

리나 :(숨으려는 시레네를 잡으며)어제 말했었잖아. 유괴 당한 걸로 해서 이래저래 하자고. 딱 좋네. 일부러 유괴당한 척 하지 않아도 되겠어.

시레네 : 무슨 뜻이지?

리나 : 이런 뜻이지!(시레네를 도적들에게 집어 던진다)

리나 : 정말로 유괴당해버려. 난 더 이상 네 고집을 상대하기가 힘들어.

시레네 : 무슨 말이야! 계약 위반이야! 사례금이 필요 없다는 거야!

리나 : 필요 없어.

시레네 : 뭐?

리나 : 너랑 같이 다니는 것 보다는 이편이 좋아.

도적 한 명이 시레네를 붙잡는다.

리나 : 그럼, 뒤는 부탁해~.

도적 : 괜찮은거야! 일이 너무 쉽게 풀리는데….

시레네 : 자, 잠깐. 설마 진심은 아니겠지?

리나 : 진심이야. 뭐, 이렇게된 것도 평소 행실과 성격이 나빠서 그렇다고 생각하고 포기해. 자, 그럼. 레이윙~!

리나는 비행 마법으로 자리를 떠나 버린다.

또 나타난 도적들

리나는 시레네를 던져버리고…

결국 시레네는 유괴당하는 건가?

라이벌 나가 등장

장소가 바뀌어 레스토랑. 리나는 맛있게 보이는 새우튀김을 먹으면서 어젯밤의

일을 떠올린다.

도적 : 유, 유괴말입니까?
리나 : 사례금은 그거면 어때?
도적 : 추, 충분합니다.
리나 : 단, 절대로 해를 끼쳐서는 안돼.
도적 : 예, 알겠습니다.
리나 : 만일 배반하거나 하면, 어떻게 되는지는 알고 있겠지?
도적 : 예, 예예! 알고 있습니다!
리나 : 거래성립이네, 우훗.

리나와 도적과의 대화

즉, 리나는 시레네가 조금 반성을 하도록 도적들에게 돈을 주어서 유괴처럼 꾸민 것이다. 물론, 시레네 본인은 전혀 눈치채지 못하도록.

리나 : 이름하여 '매운 맛을 보면 조금은 반성하겠지' 작전!!

여기에 갑자기 나가가 나타나서 리나의 새우튀김을 먹어버린다. 갑자기 나타난 나가에게 놀란 리나. 그런데, 그녀의 이야기를 듣고 있자니, 조금 이상한 점을 느끼게 된다.

새우 튀김을 먹으며 즐거워하는 리나

등장! 리나의 라이벌, 서펜트 나가!!

나가 : 오늘 우연히 도적들을 만나서 말이야, 가볍게 주물러주고, 밥을 건 받고 그랬지.
리나 : 그래?
나가 : 정말 웃기는 도적들이었어. 갑자기 겁에 질렸는지 필사적으로 변명을 하더라. '우리들은 유명한 리나 · 인버스와 아는 사이다. 리나와의 약속이 있어서 해야 할 일이 있으니까, 지금은 못 본 걸로 해달라' 라고 말이야. 거짓말도 정말 그 정도가 되면 정말 대단한 것 아니니? 오~호호호호!!
리나 : 자, 잠깐만 나가. 그래서, 너 그 도적들을 어떻게 했니?
나가 : 어떻게라니, 물론 봐주거나 할 이유도 없고 해서 그냥 날려버렸지, 뭐.
리나 : 그럼, 설마…,
나가 : 이것봐, 전리품(돈주머니를 보여준다)
리나 : 아앗! 큰일났다! 그렇다면, 시레네를 납치한 건 진짜 도적들이잖아!
나가 : 도적이면 다 도적이지, 진짜 가짜가 어디있니?
리나 : 큰일인데…,
도적 : 앗! 여기 계셨군요. 리나님.(나가를 못보고) 실은 저희들은 분부하신 대로 하려고 했으나, 이상한 여자가 방해를 하는 바람에…,
나가 : '멋진 여자' 라고 해야지!!
도적 : …으아악~!!

나가를 쳐다보는 사람들

계획이 실패!?

나가에게 당한 도적들

시레네를 구출하자

동굴 앞에 보초가 서 있고, 리나와 나가가 수풀 너머에서 그것을 보고 있다.

리나 : 여기가 시레네가 잡혀 있는 곳이군.
나가 : 너도 아직 많이 미숙하구나, 리나. 자기가 일을 맡긴 도적들을 몰라보다니.
리나 : 지금은 그런 것보다 시레네를 구하는 쪽이 먼저야.
나가 : 그래. 듣자하니 이곳 두목은 여자 밝힘증이 있는 저질 마도사라고 하니까 말야.
리나 : 가자, 나가.
나가 : …어디로?
리나 : ~쿵~!(쓰러진다)

역시 바보인가…? 나가는?

리나 : 어디냐고? 당연히 시레네를 구하러 가는거지.
나가 : 그러니까, 왜 그런 일에 내가 같이 가야하는거지?
리나 : 그럼, 왜 여기까지 따라 온거야?
나가 : 그야 물론, 재미있을 것 같으니까 그렇지. 뭐, 그래도 평생동안 이 은혜를 잊지 않겠다면, 도와줘도 상관은 없지만.
리나 : 펴, 평생…!?
나가 : 자아, 그럼, 가자! 리나!

나가의 선제 공격

얼어버리는 불쌍한 보초

양동 작전으로 리나는 침입!!

먼저 나가가 달려나가서 마법을 사용, 도적들을 교란시킨 틈을 타서 리나가 안으로 들어간다. 도중에 있는 마수들을 모두 물리치고 나가자, 리나의 앞을 커다란 문이 가로막고 있었다. 문을 열고 들어가는 리나. 뒤따라서 나가도 들어온다. 안에는 시레네가 누워 있고, 남자가 한 명 서 있었다.

리나 앞에는 강적이!!

마법으로 쓰러뜨리고

이번에는 늑대 인간!?

드디어 도착!!

리나 : 시레네를 데리고 가겠다!
남자 : 잘 왔군, 야수 마도사.
리나 : 앗! 넌 그 때 온천에 있던 치한! 어째서 네가 이곳에!?
남자 : 훗, 내 직업은 단순한 치한만이 아니야.
리나 : 그게 자랑할 일이냐…! 하지만, 사건 배경에 네가 있다는 것은 처음부터 시레네가 목적이었다는 이야기군. 왜?
남자 : 왜냐고? 하하하하, 그런 일은 말 안해도 알잖아?
리나 : 절대 몰라!
남자 : 그렇다면 말 해주지. 잘 듣도록 해. 온

천에서 머리를 짓밟히고, 마구 발로 차인데다가, '오~호호호호'이기 때문이다!

리나 : …음~, 그러니까, 그 한을 풀겠다는 거야?

남자 : 아니야! 여기까지 말을 해도 아직 모르겠다는 거냐?

리나 : (도대체 뭐지?)

도둑 두목은 온천에서의 치한!?

뭘 말하고 있는 거지 이녀석?

- 이 때, 시레네가 잠에서 깬다.

잠에서 깨어나는 시레네

시레네 : 음~, 도대체 무슨 일이야?

남자 : 시레네님

리나 : 뭐?

시레네 : 모처럼 달게 자고 있었는데.

남자 : 죄송합니다(손을 내밀어서 시레네의 발을 받치려고 한다).

시레네 : (갑자기 화를 내며)누가 맘대로 만지랬어!!

- 콱!! (발로 남자를 밟는다)

남자 : 아악~, 너무 기분 좋아~!

리나 : 무, 뭐야~!?

나가 : 리나, 저 두사람 도대체 뭐니?

리나 : …나, 나도 잘 모르겠어….

시레네 : 어머, 리나 아니니?

리나 : 구, 구해주러 왔어, 시레네. 자, 같이 돌아가자.

시레네 : 뭐야! 이제와서 사례금을 달라고 해도 늦었어!!

리나 : 윽!

이 남자는 시레네의 노예!?

아무래도 그 남자는 시레네에게 홀딱 반한 듯 하다. 그리고, 시레네는 당분간 여기에 머문다며, 리나에게 단단히 화가 난 듯, 남자에게 리나를 혼내주라고 한다. 그리고 리나에게는 남자를 이기면 사례금을 줄 수도 있다고 한다. 돈이면 다 통하는 리나 인버스 세계! 결국 리나는 남자와 싸우게 된다.

남자와의 승부!!

실력은 막상막하!?

나가 : 오~호호호호. 리나도 이상한 여자한테 걸려 버렸네.

시레네 : 뭐라고!?

나가 : 게다가 그 정도의 웃음으로 세계를 정복하는 것은 불가능해. 기껏해야 이 동굴 속에서 도적들의 여왕님이나 되는 게 어울릴 것 같은데. 오~호호호호.

시레네 : 무슨 소리야? 넌 도대체 누구야?

나가 : 리나의 최대의 라이벌, 서펜트 나가를 모르다니, 세계 정복은 꿈속의 꿈이군. 오~호호호호

시레네 : 안타깝게도 난 그런 이상한 옷을 입는 사람은 한 사람도 몰라. 네가 누군지도 모르는데, 훈계까지 받고 싶진 않아.

나가 : 오~호호호호. 의외로 쉽게 본색을 드러냈군. 이 패션 센스를 몰라보다니, 정말 웃기네.

시레네 : 말도 안돼! 그 옷의 어디에 센스가 있다는 거야. 돈이 없으니까 그런 옷을 입고 있는 거 아니야? 그런 옷쯤은 내가 갖고 있는 악세사리 하나만 팔아도 수십 벌은 살 수 있어.

나가 : 흥, 꼴불견이야. 드디어 미숙함을 드러냈군.

시레네 : 미, 미숙하다고?

나가 : 돈이 많다고 옷을 잘입는다면, 세상에서 가장 옷을 잘입는 사람은 조폐국(돈을 찍어내는 곳) 관리인이야. 그런 것도 모를 정도면 미숙한 정도가 아니라 아예 상대할 가치가 없군!! 하긴, 비싼 액세서리를 몸에 두르면서 즐거워하는 어리석은 사람에게는, 무슨 말을 해도 진실한 패션을 이해시키는 것이 불가능하겠지? 오~호호호호.

말다툼을 하는 나가와 시레네

화가 난 시레네. 나가 쪽이 한 수 위인가?

한편 주위에서는 그 남자와 리나가 마법 대결을 펼치고 있다. 그리고 화가 난 시레네는 나가를 때리려고 하지만 반대로 나가에게 맞고 만다.

한 쪽은 말다툼. 한 쪽은 사투?

시레네 : 멋져…, 아버지한테도 맞아본 적이 없어서 몰랐지만, 이런 느낌…, 처음이야.

나가 : 오~호호호호. 드디어 진실한 정의에 개心했군.

시레네 : 정말 그래…, 지금까지의 나는 도대체 무엇이었던 걸까…?

나가 : 뭐, 그렇게 침울해할 것 까진 없어. 나한테 비하면 아직 멀었지만, 너도 소질은 꽤 있어 보이니까.

시레네 : 저, 정말요?

나가 : 그래. 좀더 열심히 수업을 한다면, 너도 일류가 될 수 있을 거야.

시레네 : 부탁드립니다. 당신을 스승님으로 모시게 해주세요.

남자 : 저도 부탁드립니다!

나가 : 오~호호호호. 너희들이 진정 그렇다면, 그렇게 해주지.

리나 : …왜…일이 이렇게….

나가에게 감동받은 시레네

나가 : 잘 들어. 웃음이라는 것은 사상의 증가와 함께 자기 자신에 대한 확신이 필요해. 그것들이 하나가 되어야만 비로소 세계를 정복할 자의 웃음이 되는 거야!

시레네, 남자 : 네!

나가 : 그럼, 간다. 저 저녁 노을을 향해서 ~.

3명 모두 : 오~호호호호! 오~호호호호!

리나 : 이렇게 전 세계가 나가 같은 사람들로 가득 차는 건가…, 나한테는 보여…, 그 두려운 미래가….

저녁 노을을 향해서~

리나에게 보이는 세상의 미래!?

나가와 함께 하는 한, 리나에게는 아직도 험한 나날이 기다리고 있다. 과연 다음에는 어떤 일이…?

- 알 림 -

새로운 슬레이어즈 OVA '슬레이어즈 엑설런트 제 3 부'는 3월 25일 현지 출시 예정입니다. 출시되는 즉시 계속되는 이야기를 전할 것을 약속드립니다.

로봇대전의 역사는 이렇게 시작된다!

로봇대전시리즈가 인기 있는 비결은 무엇인가? 인기 캐릭터가 나오는 게임들은 대부분 캐릭터가 나오는 것에 목적을 둘 뿐 인터페이스 등의 게임적인 면에서는 신경을 쓰지 않아 '역시 캐릭터게임이야'라는 평가를 받고 침몰해버리게 된다. 하지만 시리즈를 거듭하면서 기존 유저들이 떨어지지 않고 새로운 유저만 늘어나는가에 대해 F이전의 시리즈들을 소개하면서 게임발매당시에 있었던 일과 약간의 평가, 시리즈에 미친 영향, 자료적인 측면에 대해 접근해보기로 하겠다.

로봇대전의 진화는 시스템의 진화

시리즈의 속편은 본래 본작에서 이루지 못한 것을 실현하기 위해 발매하는 것이 대부분이며 돈맛을 알고 발매할 경우는 상상을 초월하는 돌팔매질을 당하는 것이 사실이다. 로봇대전의 경우는 전자에 들어가는데 구작의 시스템에 상당히 불편을 느꼈던 것을 전부 수렴하여 신작에 반영을 시키는 개선의 의지가 계속 유지되고 있다. 시리즈가 갈수록 스토리와 시스템 면에서 유저가 즐기기 편하도록 만들어져가는 로봇대전의 역사를 여기서 확인해 보자.

슈퍼로봇대전

■발매일: 1991년 4월 20일
■발표기종: 미니컴보이

초인기 캐릭터 게임시리즈의 시작

스토리라고 할 것은 없고 단순하게 로봇들끼리 나와서 싸우는 대전형식을 가진 게임이다. 이후 시리즈마다 사용 가능한 「설득」시스템의 사용 예가 생각 외로 뒤통수를 친다. 그중 한가지 예로 적들 중 하나둘을 설득해야하는데 그레이트 마징가를 설득하는가에 따라 게임난이도가 상당히 달라졌으며 적의 괴수들도 설득이 가능했던 유일한 게임이다. 그것을 패러디한 만화는 지난 호에 실린 '슈퍼설득대전'.

지금의 시각에서 보면

그때에는 2차이후의 설정처럼 파일럿 시스템이 있지 않았고 의지를 가진 로봇들이 「은하 저편에 있는 푸른 별」에서 파괴만을 아는 흉악무도한 우주괴수 길길간에 대항하여 자신들의 별을 지켜나간다는 설정으로 되어있다. 길길간의 괴전파에 의해 차례대로 길길간의 부하가 되어 가는 그들을 설득하면서 궁지를 탈출, 마지막으로 그를 쓰러뜨리는 것이 메인 스토리로 되어 있는데 여기서 모든 기본시스템이 완성된다. 참고로 길길간은 이후 2차 등의 정통 시리즈에 어김없이 나오게 된다.

모든 시리즈의 기둥이 되는 스토리의 채용

제2차 슈퍼로봇대전 / 제2차 슈퍼로봇대전G

발매일: 1991년 12월 29일
/ 1995년 6월 30일
발표기종: 패밀리 / 미니컴보이

첫 작품 이후 불과 8개월이라는 짧은 시간 뒤에 발매된 2차. 하지만 게임자체는 그 짧은 개발기간에 비해 비약적인 발전을 이루게 되었고 이후 발매되는 시리즈의 뿌리가 된다. 2차G의 경우는 4차의 시스템을 가지고 GB로 이식, 스토리적으로는 2차와 약간의 차이가 있다.

전작으로부터의 변경과 추가된 부분

파일럿시스템의 도입

슈퍼로봇자체가 자신의 의지로 싸웠던 전작과는 달리 여기서부터는 각각의 로봇에 파일럿이 배치된다. 따라서 인물 캐릭터가 다수 등장하게 되고 게임의 이야기는 드라마의 양상을 띄게 된다. 게다가 3차 이후로 이어지는 복선도 준비되어 있는 등, 깊이가 있는 스토리. 우주에서의 전투도 여기서 처음 시작되었다.

반프레스토의 오리지널 로봇 등장

원작 애니메이션과는 별개로 게임만의 오리지널 캐릭터에 해당되는 캐릭터와 로봇이 처음 등장하여 원작에 얽매이지 않는 스토리를 전개시킬 수가 있게 되었다.

다수의 적에게 대미지를 주는 맵병기의 등장

여기서 처음으로 등장하는 사이버스타는 사이프랏슈라는 맵 병기를 가지고 있다. 일반적으로 전투시에 맵 화면과 전투화면이 전환되는 로봇대전 시리즈에서 유일하게 화면이 전환되지 않는 무기이며 무엇보다 공격시, 적의 반격을 걱정하지 않아도 되는 장점이 있다. 이후 시리즈에서는 여러 가지 밸런스의 변화가 있게 되지만 기본적인 규칙은 그대로 계승된다.

슈퍼로봇을 태우는 전함이 등장

전작에서 등장한 유니트는 슈퍼로봇만이지만 2차 이후에는 전함이 등장하게 된다. 전함의 이용도는 맵 병기 사용가능(아가마 이후의 전함), 아군의 회복인데 후자 쪽의 경우 엄청나게 중요한 비중을 차지하게 된다.

유일한 상점시스템

맵 화면에서 떨어져 있는 아이템(장갑 등)을 주워 가는 전작과 달리, 여기서는 맵 화면에 아이템 상점이 등장하게 된다. 하지만 파워업 파츠 등을 판매하는 이곳은 여기서밖에 볼 수가 없고 이러한 시스템은 3차에서 개조 시스템으로 발전하게 된다.

2차G만의 특징, 시스템의 변화

시기적으로 4차가 나온 뒤에 이식된 2차G의 경우, 4차의 시스템을 가져오게 되어 상당부분이 플레이하기 편해졌다. 전투감각도 4차와 같으므로 F 등을 플레이해 본 유저들도 위화감 없이 적응할 수가 있게 된다.

시리즈로서 「2차」가 가지는 의미

시리즈의 기초가 되는 시스템을 세운 것이 전작이라면 여기서는 기둥이 되는 스토리가 생기게 되어 이후의 시리즈에 상당한 영향을 끼쳤다는 점을 들 수 있다. 파일럿의 탑승 등의 여러 가지 신시스템은 이후의 시리즈에도 발전, 계승된다. 패밀리판에서는 에너지 제한이 없었고 덕분에 새로 참가한 사이버스타는 사기에 가까운 파워를 자랑하게 되었다. 그 외 사소한 점이라면 이때부터 시리즈의 TV광고가 시작되었다는 것 정도이다.

경악! 최강의 멀티시나리오!!

제3차 슈퍼로봇대전

발매일: 1993년 7월 23일
발표기종: 슈퍼컴보이

2차가 나온 뒤에 어느 정도의 세월이 지나고 SFC가 현행기로 굳어져갈 무렵 나온 게임으로 이것으로 로봇대전을 시작한 게이머들도 많을 것이다. 게임자체도 수작이라 한동안 가격이 떨어지지 않았으며 일본에서도 판매순위 5위안에 당당하게 입성한 로봇대전시리즈 중 명작이라 칭할 수 있는 명작이다. 지금까지

의 시리즈 중 빠른 전투템포와 SFC의 느린 CPU를 가지고도 그리 불만을 가지지 않을 정도의 사고시간을 가졌으며 여기서 채용된 시스템은 2차 때와 같이 이후의 시리즈에 계속된 개량을 거쳐 지금까지 이어져 내려온다. 참고로 비기인 사운드 테스트를 꺼내는 방법은 전체 커맨드에서 사운드에 커서를 대고 셀렉트를 누르면서 A버튼을 누르는 것이다.

전작으로부터의 변경과 추가된 점

멈추지 않는 그래픽의 진화

2차에서는 전투시, 유니트가 공격하는 것 정도밖에 눈에 띄는 그래픽이 나오지 않았지만 이번 작품에서는 배경(스크롤한다), 공격과 회피 등의 여러 가지를 그래픽으로 처리하여 시각적인 효과가 엄청나게 늘어났다. SFC에서는 당연하다고 생각되는 요소겠지만 2차를 했던 유저에게는 충격으로 받아들여지게 된다.

독자적인 부대를 편성 가능한 갈아타기 시스템

2차에서 도입된 파일럿 시스템은 지정 유니트에 지정 캐릭터만 태울 수 있던 것으로 결국 1차때와 비교해서 그렇게 차이가 나는 것은 아니었다. 하지만 3차에서는 계열이라는 것이 생겨 같은 계열이라면 얼마든지 다른 유니트로 갈아타는 것이 가능하게 되었다. 비록 주로 쓰이는 곳은 마징가계열과 건담계열 정도지만.

파워업의 형식에 변화가, 경험치와 개조

2차때에는 파일럿이 탑승한 로봇은 게임이 진행되면서 강해지는 구성을 취하고 있었다. 하지만 3차때부터 파일럿은 적의 파일럿을 쓰러뜨린 것으로 경험치를 얻어 레벨업을 하고 유니트는 적의 유니트를 파괴하여 얻은 돈으로 개조를 하는, 이후 시리즈에서 기본이 되는 시스템을 채용하게 되었다. 이것은 이후의 모든 시리즈에 채용된 시스템으로 최근의 로봇대전 시리즈를 하나라도 해봤다면 이 시스템을 이해하게 될 것이다.

몇 번이고 반복플레이를 하게 하는 멀티 시나리오 시스템

게임중의 선택과 행동에 의해 진행루트와 발생하는 이벤트가 변하는 멀티 시나리오를 처음으로 채용한 것으로 처음치고는 최강이라 불릴 만큼의 자유도를 가지게 된다. 엔딩인 라스트 배틀은 3개이며, 3개의 결말 중에서 하나가 4차나 F로 이어지게 된다.

드디어 4자리를 넘은 적의 HP

2차까지는 적들 중 최강의 HP를 지닌 발시온도 6천 남짓이었지만 이제는 그것을 뛰어넘는 숫자가 나타나게 된다. HP의 최대치가 9999를 넘어서는 적의 HP는 ????로 표시가 되며 맵 병기를 사용하지 않는 한 적의 HP최대치를 알 수가 없다. 하지만 회복지점으로 끌어들여서 1턴 동안 대기시킨 뒤에 회복되는 양을 가지고 산출은 가능하다.

시리즈로서 「3차」가 가지는 의미

눈에 띄는 것은, 이후 시리즈에 항상 등장하는 유니트의 개조와 파일럿의 갈아타기를 들 수가 있다. 멀티 시나리오 시스템은 속편이 나오면서 많이 퇴색되긴 했지만 첫시도로서는 엄청난 가능성을 보여준 것이며 특수조건으로 인해 나타나는 숨겨진 맵이나 극악보스인 네오그랑존의 등장으로 숙련자들에게도 만족스러운 내용을 보여주게 되었다.

로봇대전의 세계관에 라·기아스가 추가

슈퍼로봇대전EX

발매일: 1994년 3월 25일
발표기종: 슈퍼컴보이

3차가 나온 뒤 두달도 안되어 게임화면이 공개된 「슈퍼로봇대전EX」. 스케일은 3차보다 작아졌지만 집약되어 있는 것은 생각 외로 많아 어떻게 보면 전혀 다른 쪽으로의 플레이감각을 필요로 하고 있다. 그런 가운데 출연하는 로봇과 채용된 음악의 수는 많이 줄었고 그 반면 전투그래픽 자체에는 12메가이면서도 파판6수준으로의 파워업이 있게 되었다. 게다가 EX에서만 채용된 시스템이 몇 가지 있으며 그것 외에도 이후 시스템에 영향을 끼치면서도 존재감은 적은 부분들이 추가되었다. 주인공들이 활약하는 곳은 이전과 같은 지구권이 아닌, 지구내측에 존재하는 라·기아스라는 곳이다. 내측에 존재한다는 설정으로 세계가 둥글게 되어 있는데 여기서는 용량과 기술상문제로 인해 타이틀화면에서밖에 표현이 되어있지 못하고 마장기신에서 본래의 모습을 보여주게 된다. 참고로 에뮬에서 지금까지도 플레이가 제대로 안 되는 게임중 하나이다. 시리즈 중에서 그래픽은 좋은 편에 속하지만 조작성과 전투템포, 적의 사고시간은 극악을 달린다.

전작으로부터의 변경과 추가된 점(그리고 EX만의 시스템)

난이도에 따른 주인공의 선택가능

각각 EASY, NORMAL, HARD라는 설정으로 마사키, 류네, 슈우의 3인을 선택할 수 있으며 HARD 시나리오의 슈우는 마사키나 류네의 시나리오를 클리어 하면 나타나게 된다. 로봇대전의 난이도 중 제일 어렵다고 생각되는 것이므로 자신의 실력이 상당하다고 생각한다면 한번쯤 시도해보자. 시리즈가 EX까지 오면서 어느 정도의 시스템은 완성되어있으므로 지금이라도 그다지 무리는 없을 것이다. 참고로 이것은 EX에만 있는 시스템이다.

서로 다른 주인공이 만나는 ISS시스템

역시 EX에만 있는 시스템으로 주인공이 3명이면서 동일한 시기에 움직이게 되는 점을 충실히 활용하는 시스템이다. 게임 내에서는 가끔씩 주인공 일행이 서로 만나지는 못하지만 같은 지역을 지나갈 때가 있는데 이 때 그 지역까지, 예를 들어 류네를 이동시킨 뒤 마사키나 슈우의 장을 류네의 세이브에 ISS를 걸어 다시 시작할 경우 그 지점에 머무르고 있는 류네일행과 만나게 된다는 것이다. 슈우와 만났을 경우에는 격돌하지만 마사키의 장일 경우는 같이 행동을 하게 되어 게임 플레이시간이 약간(2화정도?) 길어지기도 한다.

유니트의 개조에 무기개조가 추가

3차에서 유니트의 개조를 할 수가 있었는데 EX에서는 그것에서 나아가 무기의 공격력도 돈을 들여 파워업 할 수가 있게 되었다. 다만 EX에서는 사용하는 돈에 비해 주어지는 돈의 수가 상당히 적었던 관계로 제한된 캐릭터밖에 이 서비스를 받을 수가 없었던 것이 결점일 뿐. 이후 로봇대전 시리즈에 어김없이 채용된다.

리셋 노가다를 편하게! 퀵컨티뉴

로봇대전을 완벽히 하기 위해서는 리셋 노가다가 절대적으로 필요하다. 그러한 게이머의 생각을 반영시켜준 것인지 소프트리셋(스타트, 셀렉트, L, R을 동시에 누른다. 대응게임이 많았음)과 컨티뉴란에 세이브된 것을 우선적으로 읽어들이는 퀵컨티뉴를 처음 채용하였다. 이후의 로봇대전시리즈에 반드시 채용이 되었으며 게임시작시 셀렉트(새턴의 F는 스타트)버튼을 누르는 것으로 간단하게 이용할 수가 있다.

시리즈로서 EX가 가지는 의미

간단하게 말하자면 슈퍼로봇대전의 세계관에서 라·기아스를 추가하였으며 새로운 정신기의 추가, 전투화면의 변경 등은 새로운 가능성을 보이고 있었다. 시스템 적으로 계승되는 것은 적으며, 여기서 등장하는 단바인계열과 고쇼군은 이후 정통시리즈에도 등장하게 된다. 전체적으로 볼 때 시리즈보다는 다른 독자적인 로봇대전이라고 생각하자. 틀린 점이 많으니까.

메인 스토리는 여기서 완결, 하지만?

제4차 슈퍼로봇대전 / 제4차 슈퍼로봇대전S

발매일: 1995년 3월 17일
/ 1996년 1월 26일
발표기종: 슈퍼컴보이 / 플레이 스테이션

팩의 표지에 「결정판」이라는 것을 달고 나와 많은 로봇대전팬들을 불안하게 만든 시리즈이다(하지만 그들도 돈맛을 알았는지 시리즈를 계속 내고 있다). 12,800엔이라는 당시 팩의 가격에 엔화강세까지 겹쳐 발매당시에 구입을 하는 데에는 상당한 고충이 뒤따랐으며 가격마저도 정품이 10만원이상을 받던 시기가 4달이상 갔던 것으로 기억난다(이 정도면 파판시리즈와 동등한 대우를 받았다고 볼 수가 있다). 이것만큼 로봇대전 시리즈에서 복사 팩이 돌았던 적도 드물 것이고… 결국 스토리나 그래픽보다는 시스템의 진보가 눈에 띄는 정도로 끝났다. 그냥 캐릭터게임의 시리즈물이라는 것밖에…

전작으로부터의 변경과 추가된 점

주인공 제작

4차와 이것을 이식한 F에서만 채용된 것으로 주인공의 기체는 「히로전기」에도 등장한 게슈펜스트, 그것의 조종자인 기리암도 찬조출연을 한다. 캐릭터의 생일과 혈액형에 따라 나오는 정신기가 달랐으며 최강의 생일은 SFC의 경우 9월 2일생에 O형이다(플스판에서는 확인을 못했다).

개별적인 반격명령이 가능

3차와 EX에서는 전체에게 일괄적으로 명령을 내리는 것이었기 때문에 HP가 낮은 유니트를 앞으로 내지 못하는 단점이 있었다. 하지만 이러한 시스템의 신설로 적의 공격시 어떤 반응을 보일까를 결정 가능하게 되었다. 그 당시 이 시스템은 완전하지는 못했다. 하지만 신슈퍼에서 더욱더 완벽하게 변신하게 된다.

합체로봇에 탑승한 파일럿의 정신기를 100% 사용가능으로

3차와 EX에서는 현재 조종하는 캐릭터밖에 사용할 수 없었던 정신기들을 4차에서부터는 전부 사용할 수 있게 되었다. 이것으로 빛을 본 유니트는 콤바트라V와 단쿠가. 시리즈에서 계속 채용됨으로서 다른 합체로봇의 캐릭터도 이 시스템의 덕을 보게 되었다.

지도상에서 아이템과 돈 찾기

솔직히 말해 이것은 로봇대전만의 시스템이 아닌 93년 3월에 발매된 「오우거 배틀」에서 따온 것이며 오우거 배틀과 마찬가지로 지도상의 특정장소에 강화파츠나 돈이 숨겨져 있는 것이다. 오우거 배틀과 비교해 좋은 점이라면 처음부터 그 장소를 알아낼 수 있는 정신기가 있다는 점 하나뿐. 이 시스템은 좋다기보다는 불편하고 귀찮다는 소감이 대부분이라 신슈퍼에서만 채용되고 나머지 시리즈에서는 변형되거나 삭제가 되었다. 따로 수색대를 만들거나 모든 아이템을 찾기 위해서 스테이지 클리어를 미뤄야 하는 단점이 있었다.

본편만큼이나 강력한 부록

게임자체도 상당히 잘 만들어진 4차에서부터 채용된 것 중 하나로 주제가의 가라오케버전과 등장하는 모든 유니트, 캐릭터의 프로필을 볼 수가 있게 되었다. 일본어를 아는 원작 팬에게는 엄청나게 반가운 요소인데 공짜라고는 말할 수가 없는 것이 달성도가 있어서 게임을 100% 플레이해야만 완벽한 데이터베이스를 만들 수가 있게 되었다. 가라오케의 경우는 플스판보다는 슈패쪽이 더 좋은 묘한 현상이 있었다.

감동! 그 때 그 느낌을 그대로 재현!

이것은 플스로 이식된 4차S에서 추가된 요소로 주요캐릭터의 전투시 메시지에 음성을 추가하게 되었다. 물론 이것은 완전하지 않은 것이었으며 신슈퍼와 F에서 확실한 발전을 이루게 된다.

감동의 물결이!

시리즈로서 4차가 가지는 의미라면

SFC판의 박스에도 쓰여 있듯이 로봇대전과 관련된 메인 스토리는 여기서 완전히 끝을 보게 된다. 스토리로서는 불완전한 편에 속했기 때문에 이것을 이식한 F는 새로 참가하는 유니트에 맞추어 스토리를 다시 쓰게 되었고, 시스템의 여러 면에서 다른 게임에서 가져온 듯한 사항이 몇 가지 보여 솔직히 실망이었다. 4차를 개량한 F가 더욱더 맘에 드는 건 그것 때문일지도….

완전한 오리지널
슈퍼로봇대전 외전 마장기신

발매일: 1996년 5월 20일
발표기종: 슈퍼컴보이

간단하게 4차 로봇대전의 EX판이라고 말하면 40%정도는 맞아 들어가게 된다. 채용 유니트가 줄었고 음악의 숫자도 줄었지만 그래픽은 SFC로 나온 로봇대전 중 최강을 달린다는 점이 그러하다. 여러 주변기기에 대응하며 특수칩을 사용했기 때문에 복사팩이 나오지 않아 가격이 잘 떨어지지 않았고 에뮬에는 최근에 와서야 가능해졌다. 참고로 일본과 한국에서의 팩값은 별 차이가 없으므로 보이는 즉시 사야한다.

전작과 달라진 점
기존시리즈와는 다른 스토리와 캐릭터

건담 등의 원작이 있는 로봇들은 하나도 나오지 않는 그야말로 완전한 「외전」의 양상을 가지게 되었다. 스토리도 라·기아스에서만 일어나는 것으로 주인공인 마사키의 행로를 통해 2차 이전과 4차 이후의 스토리를 각각 1부와 2부로 나누어서 드라마틱하게 전개시키고 있다.

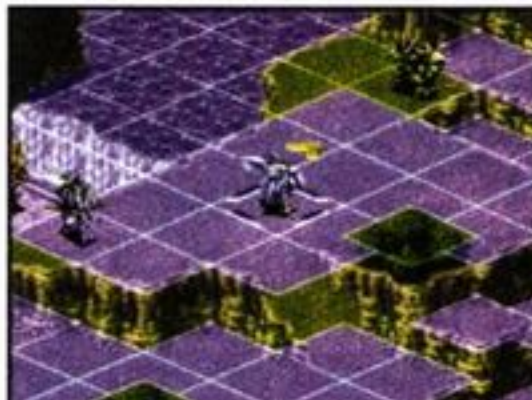
유니트, 캐릭터 디자인의 대폭적인 변경

지난 호에서도 언급했지만 기존에 나왔던 캐릭터의 얼굴이 완전히 미형으로 둔갑해버렸다. 더불어 캐릭터의 얼굴이 상당히 커졌으며(로봇대전 시리즈사상 최대의 사이즈), 상황에 따라 캐릭터의 표정도 변하는 등, 팬을 감동시키기에 충분한 요소들이 가득하다. 유니트의 경우에는 0083이후 건담시리즈의 매카닉 디자이너로 참가하는 카토키 하지메씨의 기용으로 멋과 절제를 동시에 가진 유니트(마장기)들을 볼 수가 있게 되었다. 그것 외에도 전투화면에 나오는 유니트가 리얼사이즈로 표현되었다는 점도 팬으로서는 엄청나게 기쁘다.

음성이 나오지 않는 것이 정말로 슬프다

정말로 반프레스토가 악을 먹었다. 이렇게까지 투자를 하다니…

전투관련

전투의 시점이 쿼터뷰로 표현되었고 내보낼 수 있는 유니트의 숫자는 20대 이상이었던 이전 시리즈에 비해 많아봤자 7기정도로 상당히 줄어들었다. 역시 참신하다고는 말하기가 어려운 것이, 당시 대히트를 기록했던 택틱스 오우거의 요소를 로봇대전에 맞게 개량시킨 것이기 때문이다. 캐릭터게임시리즈인 만큼 난이도가 높지 않은 것이 그럭저럭 다행이라고나 할까. 전투템포는 10턴 내외로 클리어 할 수 있었던 것에서 6턴 정도로 상당히 줄어들었다.

왠지 택틱스 오우거가 생각나는 이유는?

시리즈로서의 마장기신은…

완전한 오리지널로서의 로봇대전을 보여주는 것으로 이것의 인기는 현재 일본 잡지의 이식순위에 몇 년째 머무르고 있는 것으로 확인할 수 있다. 이전 것을 활용하는 반프레스토답게 마장기신의 파일럿 4명은 F에서도 사이즈만 작아졌을 뿐 거의 차이가 없는 그래픽으로 나오게 된다. 분기가 3차 이후로 많다는 점도 플레이를 몇 번씩 하게 하는 요소 중 하나이다. 게임이 쏟아지는 시기만 아니었다면 정말로 즐거웠을 텐데..

제발 성우를 기용해서 이식해라!

완전한 오리지널 #2
신슈퍼 로봇대전

발매일: 1996년 12월 23일
발표기종: 플레이 스테이션

4차S를 클리어 하면 스탭롤의 마지막에 새로운 로봇대전을 만든다는 예고가 실려있었다. 그것이 바로 신슈퍼 로봇대전으로(이하 신슈퍼), 새로운 스토리와 새로운 것들로 무장을 해 우리들 앞에 나타났다. 하지만 플스의 문제를 극복하지 못하고 비난만 받으면서 침몰하고 말았다. 그러나 50만장 이상은 팔았으니 본전은 뽑은 건가?

다른 시리즈와의 차이점

신슈퍼는 로봇대전시리즈라고는 하지만 채용된 로봇들은 새로운 것이 반이 넘는다. 그래픽이나 여러 면에서 기존 시리즈와는 다르고 계승이 되지 않는다는 점이 있다는 것을 먼저 알아두자.

유니트가 전부 리얼사이즈로

이것이 움직인다. 움직인다. 로딩시간도 늘어난다

마장기신에서 최초로 채용된 것인데

이번에는 한 걸음 나아가 그 유니트가 '움직이는' 것을 보여준다. 로딩시간이 늘어난 요소 중 하나이다.

특별한장면에는 특별한 효과를! 컷인 시스템

여러 가지 필살기나 강력한 공격을 할 때에는 유니트의 모습을 확대하여 그것이 움직이는 것을 볼 수가 있었다. 의도는 좋았지만 로딩시간이 숙제로 남아 있었다.

반격시스템의 완성

그래도 로딩시간은 SD건담 G 제네레이션보다 짧았다

지금까지는 매뉴얼로 해야만 자신이 반격명령을 조작할 수가 있었는데 여기서는 「적극적으로 싸워라!」라는 명령을 해도 컴퓨터가 제시하는 반격행동이 마음에 들지 않을 경우 X버튼으로 매뉴얼 모드에 들어갈 수가 있게 되었다. F에도 계승되는 시스템으로 알고 있으면 엄청나게 편한 시스템이다.

시리즈사상 최초!(이자마지막?) 통합편 시나리오의 삽입

신슈퍼에서 스토리상의 분기는 7화에 나오는 하나밖에 없다. 그것으로 우주편(리얼계, 난이도 높음)과 지상편(슈퍼계, 난이도 낮음)의 2개 시나리오로 나뉘지며 엔딩도 2개이다. 엔딩을 본 뒤에 세이브를 할 수가 있게 되는데 우주편과 지상편의 클리어 데이터를 가지고 있으면 그것들이 모이는 통합편 시나리오로 들어갈 수가 있게 된다. 추가 CD도 발매되었으므로 생각이 있다면 그쪽도 구해보자.

시리즈로서의 신슈퍼로봇대전

새로운 시리즈라고는 하지만 이것의 속편이 없는 관계로 어쩔 수 없이 이것을 기존 시리즈에 넣을 수밖에 없다. 분명히 새로운 것을 시도하기는 했지만 로딩, 시나리오, 전투템포 등에 있어 기존시리즈보다 못한 요소가 많아 거의 버림을 받았고 그나마 봐줄 만한 것은 건담W과 G건담이 표면상으로 떠올랐다는 것이다(G건담은 2차 G에도 나오지만 시나리오에 영향을 미치지 못했다). 이러한 모든 비판을 전부 받아들여 다음 시리즈인 F에서 그것들을 완전히 해소하게 되었다.

「신슈퍼 로딩대전」이라는 말에 이견을 가지신 분 계십니까?

제2차 슈퍼 마구때려대전G

뭐야? 이녀석은

사이버 스타 출동!

앗! 비겁할 정도로 강하다…!!

사이프라 ―슈!

뭔가 괜찮은걸 갖고 있구나.

…건담마크Ⅱ씨 정도일까나?

전작 주연로보라는건 이런 기분일까…

ANIME CLUB 선물 대잔치 발표

★「슈퍼로봇대전 열혈 콜렉션5」 키홀더 2개씩: 10명

이상 발표한 10분에게는 멋지고 예쁜 선물을 보내드립니다.

당첨자 안내 anime club 퀴즈에 당첨되신 독자 여러분께 진심으로 축하의 메시지를 전합니다. 당첨자 여러분들은 2월 20일까지 전화로 주소 및 이름을 확인해 주시고 서울·경기지역 독자분들은 다소 불편하시더라도 신분증을 지참하셔서 게임파워 편집부로 오셔서 선물을 받아가시면 감사하겠습니다. 그리고 지방 독자분들은 우편으로 보내드리겠습니다.

지난호 실시한 anime club 퀴즈의 당첨자를 발표합니다.

2월호 퀴즈 정답

미소녀전사 세라문시리즈에서 츠기노 우사기(세라문)를 맡았으며 신세기 에반게리온에서 카츠라기 미사토를 맡았던 일본의 유명여자 성우는 누구일까요? OOOO OOO

정답: 미츠이시 코토노

퀴즈! 퀴즈!

건담0083이후의 건담 애니메이션에 참가했으며 버철온시리즈와 마장기신에서 매카닉 디자인을 담당한 인물은 누구일까요? ○○○ ○○○

상품 리스트: SD건담 G제네레이션 대형 브로마이드: 10명

응모방법

이번호 게임파워 애독자 엽서에 마련된 anime club 퀴즈 코너에 정답을 적어 보내주시면 됩니다. 2월 15일까지 보내신 분 중 10명을 추첨, 99년 4월호에 발표합니다.

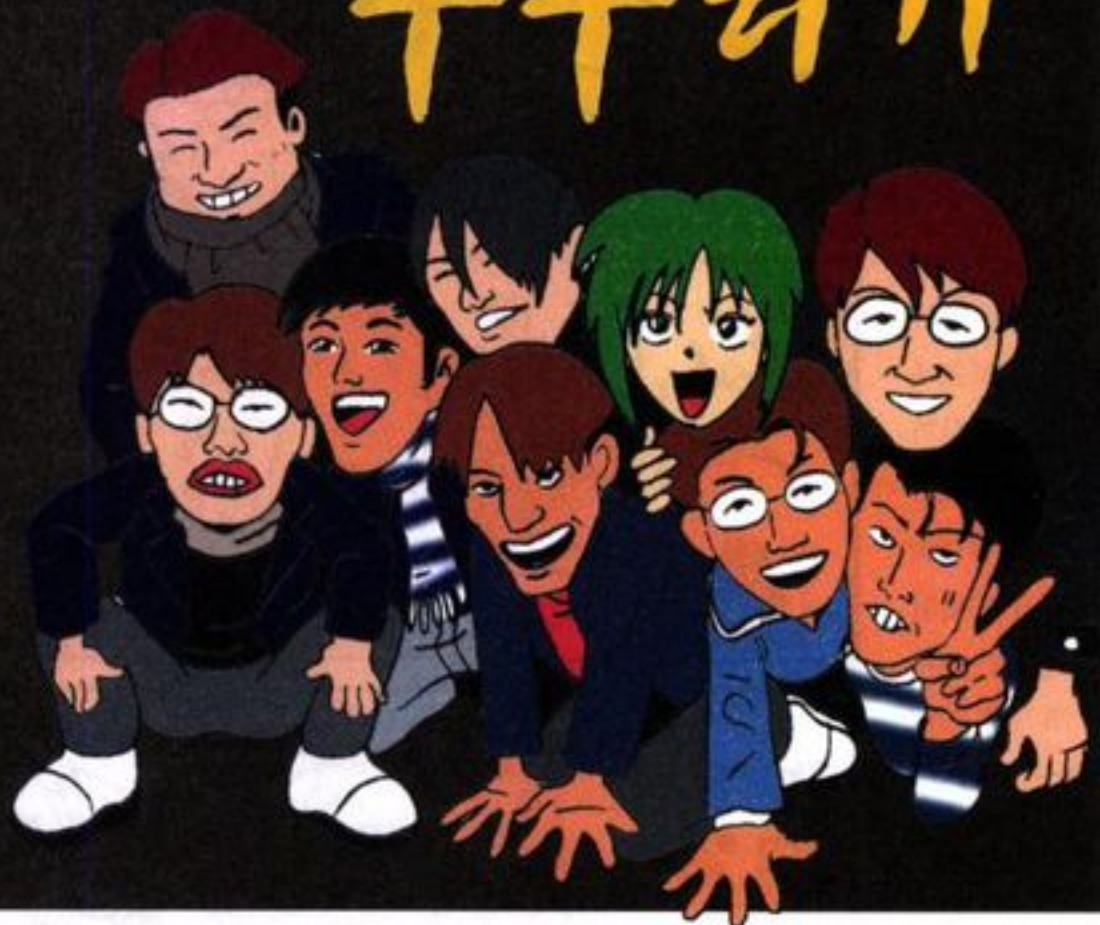
서울과 경기지역 당첨자는 게임파워 편집부로 받으러 오시고, 지방 독자분들은 우편으로 우송해 드립니다.

문의 전화 (02)3142-6845 구구리를 찾으세요.

전설의 팔 아이돌을 찾아

구구리가 간다!! -나우로딩(Now Loading)편-

옛날 옛날 18년 전 여덟 명의 아이들이 오락실 멀리 아주 멀리 사라졌다는 소문이 돌기 시작했다. 그러던 어느 날 서서히 사람들의 기억 속에서 잊혀져 가던 그들이 NOW LOADING이 되어 돌아왔다는 소식이 전해졌다.

나우로딩의 발매 예정작 발표회

안녕하세요. 안녕하세요 나우로딩입니다. 구구 절절한 이야기는 하지 않겠습니다. 모든 것을 눈으로 확인시켜드리죠.

■나우로딩의 평균

키: 177Cm
몸무게: 64Kg
평균 킹카도: B+(?)
자산: PS 6대, SS 1대, N64 1대, GB 5대, CD 4~500장
활동내용: CD중계 판매, KOF 배틀, 무엇보다 오락실에 이름 새기기는 빼놓을 수 없는 주활동
미래 활동 계획안: 게임 쇼 콘서트 개최, 앨범 취입, 자체 게임 제작

개구리 잡으러 떠난다던 개구리 소년들. 그 소년들을 기다리던 우리 앞에 난데없이 등장한 것은 개구리 소년이 아닌 개구리를 닮은 소년들 NOW LOADING이었다. 마음은 빌 게이츠! 하지만 몸은 개구리! 그들이 꿈꾸는 게임 세계가 지금 펼쳐진다.

김재석(18세)

내가 사는 법 X-FILE

장르: 본격법 RPG
제작사: 나·로

인생을 만만하게 봐서는 안되~지

스토리 이제 막 검사가 된 우리의 주인공 '색한'. 정의를 사랑하고 악인을 퇴치한다. 하지만 장애물이 있기 마련. 각종 조직 폭력배와 악덕 검사, 그리고 돈을 위해 일하는 변호사 등, 그러나 그의 애인인 아름다운 여변호사와 정의를 실현시키기 위해….

필요악 시스템 기본적으로 RPG이므로 많은 동료를 모아 적을 체포하는 것이 목적이다. 그리고 이 게임의 독자적인 시스템으로 '재판'이 있다. '재판'은 미리 정해진 대사 선택으로 나가며 가장 중요한 변수는 증인의 확보이다.

캐릭터
어색한: 우리의 주인공 초짜 검사로 정의감에 불타고 있다.
싸 키: 이 게임의 보스급. 마약. 폭력의 제왕. 돈으로 변호사, 재판관을 사버려 주인공에게 큰 난관을 안겨준다.
김윤화: 27살의 젊은 미녀 여 변호사. 주인공의 애인이 된다.

어색한
싸키
김윤화

이것이 재판 시스템이다

살인 사건 현장조사

정보를 주는 여 주인공

강지인(18세)

공립 져스티스 스쿨 II

장르: ETC
제작사: 나·로

믿어주세요~

지난해, 21C의 시작을 알리며, 최고의 게임으로 등극했던 「공립 져스티스 학원」의 속편이 제작중이다. 나우로딩의 JIN프로듀서가 총책임을 맡고 있는 만큼 재미는 확실하다. 이번에도 100만장!?

새롭게 추가된 미니게임!!

쓰레기 분리수거
캔과 PET병, 폐휴지를 나누는 게임: **청소시간에만 가능**

화장실 천장깨기
이 이벤트는 깡패 캐릭터를 골라야만 가능: **액션**

과학실을 엎어랏!
과학실에서 실험도중 폭발성 물질(Na)를 훔쳐야 한다: **마지막 공동 이벤트를 준비하는 스테이지**

학교 실엇!
훔친 Na를 교무실에 던진다: **마지막 이벤트**

신 캐릭터

엉골라	앞잡이	SK	어색인
고독의 전사	적 캐릭터	만능	버리자!
(속성:띠)	(속성:범생)	(속성:깡패)	(속성:짜발)
모두와 관계를 끊고 있다	선생들과의 연합체제로 학생들을 막으려는 괴한	못하는 게 없다. 다만 교무실에서는 최악이다	나·로 사장을 모델로 했다는 소문이 있다

이번에는 팀배틀이다!!

「져스티스2」에는 특히 팀배틀이 가능하다. 정확히 말하자면 팀플레이지만 분필던지기, 미팅, 도시락 빨리 먹기, 화장실 빨리 갔다오기 등 팀배틀도 가능.

김진태(18세)

IPSUL MONSTER

장르: RPG
제작사: 나·로

무변화는 용납이 되지 않는다

개성만점의 캐릭터 등장

원빈	앞실이	진 LV5-전직	도미 LV4	앞잡이
LV4-퍼러딘	LV2-메이지	깡패, 전사	-메이지	LV3-호비트
주인공	여 주인공	동료	동료	동료

ENEMY LIST

LV3 -Yang TJ	LV5-수	LV??-맥(보스)	LV?? -깡패 박사
특수공격: 보드라지 던지기	특수공격: 꼬인 머리로 감아 넘기기	알려진 것 없음	메기의 창조자

사실적인 맵

인간, 엘프, 드워프…등으로 만들어진 전형적인 판타지 세계를 완전 탈바꿈시킨 새로운 세계관 추구!!

전투 시스템

전통적으로 RPG의 전투방식은 크게 두 가지가 있다. 바로 탑뷰와 사이드뷰.

탑뷰는 맵 이동을 통해 다양한 전략과 전술의 사용이 가능하나 인물 개개인의 세세한 표현이 불가능한 단점을 가진다. 반면 사이드뷰는 인물의 다양한 동작과 화려한 마법 등은 표현이 가능하나 전략, 전술의 필요성이 없다는 단점을 가지고 있다. 이미 여러 게임이 이 두 시스템의 장점만을 추려내려는 시도가 있었지만 이렇다할 성과를 얻지는 못한 듯! 하지만 이 게임에서는 새로운 특수 시스템이 등장한다. 그건 바로 사이드뷰 방식에 격투와 어드벤처적 요소를 더한 시스템이다. 또한 사이드뷰 방식에 적과의 대화로서 신경전과 더불어 3D격투처럼 횡 이동의 개념을 도입시켜 리얼타임 전략을 활용한 시스템까지 갖추고 있다.

김종수(18세)

도전! 최고의 써클을 만들자!

장르: 육성 시뮬레이션
제작사: 나·로

질적으로 승부를 겁니다

스토리 학교 내 지하조직인 나우로딩을 이끌어 학교 내에서 최고의 써클이 되는 것이 목적. 고교 3년동안 열심히 활동해서 교장선생에게 정식 써클로 허락을 받아야만 굿 엔딩.

굿 엔딩 화면

게임방식 교장에게 허락을 받길 원한다면 대외적으로나 대내적으로 좋은 평가를 받아야만 한다. 게임대회에서 우승하거나 교내봉사를 열심히 한다면 교장은 정식 써클이 되는 것을 허락할지도 모른다.

활동내용

- **부원모집** - 써클의 운명을 위해선 부원이 많을수록 좋지만 너무 많을 경우 써클의 통제가 힘들어진다.
- **타써클과의 결투** - 활동을 하다보면 타써클과의 충돌이 잦아진다. 전략 시뮬레이션 형태로 진행. 부장끼리의 일기토 가능.
- **교내봉사** - 교장 눈에 들기 위해선 필수다.
- **그 외 연례행사** - MT도 가야하고, 운동회, 백일장 등등 학교행사에서도 좋은 성적을 거둬야 한다.
- 써클룸 확보, 여자부원 영입

일기토 모습

유경륜(18세)

이상 판타지아

장르: RPG
제작사: 나·로

가상현실성이 도입된 직접 체험 액션 RPG

자기 하기 나름이야요! 우선 게임기가 음성인식 기능이 있어야 한다. 주인공의 대사는 기존의 RPG처럼 정해진 대로 나오는 것이 아니라 플레이어가 직접한다. 자기 판단과 의지가 들어있는 그대로…. 그것이 곧 주인공의 대사다. 고로 컴퓨터는 어떤 우발적 상황에 대처하는 약간의 인공지능이 필요하다.

직접 느껴봐 이 게임은 전투화면이라는 공간에 제약이 없다. 맵 상에서 적을 만나면 그 상황에서 바로 전투 돌입. 전투장은 곧 모든 맵이다. 그리고 세계관은 '무협'의 세계와 연금술(마법)이 유행했던 고대의 혼합이다. 고로 주인공이 검객이라면 마법을 쓰는 동시에 무공초식까지 쓸 수 있다. 게다가 시작시 주인공 직업이 '마검객', '연금술사(마법사)' 두 가지로 설정되어있다. 마검객의 전투 역시 플레이어가 한다. 게임기에 연결된 검으로 직접 벤다(약간의 폭력성). 또한 연금술사로 모든 마법주문을 직접 배우고 직접 외워서 쓸 수 있다. 물론 음성인식 기능을 이용한다.

강민기(18세)

無 RESET!!

장르: ETC
제작사: 나·로

Reset 없는 Game

이 게임은 Start & Load 밖에 없다. 게임진행동안 모든 기록은 자동 세이브상태로 되어 있다. 따라서 실수를 했다고 Load를 해 다시 하거나 하는 일은 용납이 안 된다. 처음 게임 Start를 누르는 순간 '시작'의 커맨드 자체가 엔딩을 보기 전까지 소멸해버리고 자기가 만든 캐릭터 하나로 영원히 게임을 한다. 따라서 캐릭터를 만들 때 최대한 신중을 기울이지 않으면 후회하리라.

ONLY START & LOAD

다양함이 생명이다 게임 내용은 어드벤처 위주로 살인사건, 연애사건, 일상생활 등 계속해서 시리즈 물로 버전 업 해서 나온다. 게다가 전턴에 쌓았던 능력과 인지도, 그리고 내용 결과를 토대로 다음턴을 시작한다. 따라서 같은 게임이더라도 유저들은 서로 다른 내용을 즐기게 된다. 게임을 하는 동안은 모든게 리얼타임제이다.
한 캐릭터의 삶을 살아가게 되는 이 게임의 단점은 X가지가 없다는 것. 반면 장점은 인생에 Reset이 있다고 생각해 행동을 막하는 청소년 게임 유저들에게 책임감을 실어준다는 것이다.

김택운(18세)

DESTROYER
-Fantastic Destructive Racing-

장르: 레이싱
제작사: 나·로

시가지를 무대로 한 무한질주!

게임은 이렇게! 플레이어는 게임 시작과 동시에, 11대의 차량과 함께 스타트 라인에 서 있다. 레이스의 목적은 목적지까지 최단 거리를 경쟁하는 것이다. 물론 시간도 함께 측정한다. 이건 게임의 액션성을 높이기 위함이다. 그 결과로 거리: 시간을 7:3비율로 1000점 만점으로 환산 순위를 매겨 상금을 부여한다. 이 상금으로 계속 좋은 차량을 구입한다. 그리고 마지막 레벨에서 보스와 대결! 이기면 엔딩을 맛보게 된다.

반드시 체크!! 최단거리를 가는 것을 목적으로 하기 때문에 도시내 건물 등 구조물을 파괴하며 지나갈 수 있다. 단 건물을 부순 만큼 배상액이 나오기 때문에, 부순 만큼 상금에서 제해진다. 경찰의 등장도 예정.

이준호(18세)

슈퍼로봇 대전 VS

장르: 액션
제작사: 나·로

보다 강하게 보다

기존의 로봇대전은 1인용이었지만 이 게임은 2인용은 물론 멀티탭을 이용한 8인 플레이까지 가능하다.

이런 재미! 요런 기쁨! 먼저 집에서 1P로 로봇대전을 즐기면서 자신의 로봇을 육성시킨다. 막강한 파워를 가지게 되면 자신이 육성시킨 로봇들을 메모리 카드에 넣어 친구들끼리 뭉친다. 실력을 견주어 친구들과 동맹을 맺으면서 게임은 시작된다.
전함은 모두 3대이고, 전함에서 로봇을 8~10대까지 꺼낼 수 있다.
맵 곳곳에는 여러 강화 파츠와 정신기들이 숨어 있어서 이것들을 찾으면서 게임을 즐겨야 승부에 유리하다. 전함 세대가 다 터지면 패배하게 되고, 그 외 모든 시스템은 전 로봇대전과 동일하다. 모뎀 플레이와 배틀넷도 가능하다. 단 여러 대의 TV와 게임기를 필요로 한다.

쑥덕쑥덕 도란도란

재석: 저는 부장입니다. 강지인은 정말 좋은 아이였어요. 게임 잼있게 하시고. 읽어주셔 감사 또 감사합니다.

준호: 어느 날 오락실에서 열심히 오락을 하고 있는데 스님 한 분이 오토바이를 타고 오락실 앞에서 내리시더니 오락실로 들어오셨다. 스님은 "씨뎅, 싸뎅" 하시면서 열심히 「철권3」를 하고 계셨다. 그러던 중 스님에게 삐삐가 자꾸 왔다. 스님은 갑자기 핸드폰을 꺼내더니 "절"이라고 외쳤다. ~~썰렁 썰렁~~

진태: 게임을 좋아해서 모이게 된 나우로딩. 이제 고3이기에 게임보다는 공부를 해야 하지만 천년의 마지막 해다. 모든 사람이 다들 공부를 잊고 멋지게 이 한해를 장식하길~~~~~~~! 참고로 015-176-0268을 남긴다.

경룡: 전국의 모든 게임을 사랑하는 분들! 좁은 우리나라 게임업계를 탓하지만 말고 우리가 활성화시킬 수 있도록 노력합시다. 012-1141-2963을 누르는 순간 우린 뭉칠 수 있습니다.

민기: 게임을 사랑하는 사람의 마음속에서는 메마름이란 찾아볼 수 없다. 우리 모두 영원히 게임을 사랑하자. 여성 게이머들이여! 사랑이 필요하데요. 012-1101-1706

종수: 게임파워 남성독자분들! 구구리 누님 너무 예쁘셔요. 사진보다 실물이 훨 예쁘시더라구요(뻥 절대 아님). 누나한테 편지 많이 보내세요! 구구리 누나 만세!

택운: 내 친구 강지X에게 PS메모리 카드를 빌려 줬는데, 그랜트리스모 라이센스 및 LM Edition 차량들이 세이브 되어있던 것을 지운 기억이 절대 잊혀지지 않아 이가 갈리고 있다.

지인: 저는 나우로딩의 실질적인 부장이자 정신적 지주입니다요. 먼저 여기까지 읽어주신 독자분들께 감사드리구요. 게임 열심히 하세요. 팬레터는 사양합니다.

안녕~

구구리가 소리높여 외칩니다!!!

구구리는 여러분이 원하는 곳이면 어디든지 달려갈 준비가 되어있습니다. 이게 무슨 소리냐? 마음이 통해 함께 게임을 즐기고 있거나 원수처럼 매일 같이 피터지게 경쟁하고 있는 게이머들! '구구리가 간다' 코너에 실리고 싶지 않으세요? 그럼 마음이 있는 게이머들은 5~6명 정도로 뭉쳐서 멋진 이벤트도 계획하고 폼나게 포즈도 취해보고 나름대로 요리조리 구상을 해서 구구리에게 초대장을 보내주세요. 그러면 구구리가 바로 달려가겠습니다. 기다릴게요!

보낼 곳 (우: 121-160)
서울시 마포구 상수동 324-1 법경B/D 5층 게임파워 '구구리가 간다' 담당자 앞

(02) 700-9077

2번 게임퀴즈는 이번에 겨울방학 특집입니다용~~~

특등 드림캐스트 1대 (1명)

1. 플스 1대 (1명)

2. N64 혹은 SS 1대 (1명)

3. 미니컴보이 컬러 1대 (2명)

4. PS골든 무비카드 1대 (3명)

5. 비디오게임 소프트 1개 (5명)
(PS·SS·N64 중 선착순 선택 가능)

6. 듀얼쇼크 혹은 PS/SS호환 조이스틱 1대 (7명)

7. 메모리카드 혹은 액플카드 중 1개 (15명)

8. 게임파워 최신호 1권 (10명)

9. 메이저 1권~5권 (10명)

10. 파워점수 500점 (10명)

파워점수 500점 POWER

지난호 정답

1, 3, 4, 3, 1, 2

당첨자 발표도 700-9077!

도전 게임파워 퀴즈!

1. 다음 중, 700-9077에서 만날 수 없는 사람은?
   ① 벤디기 ② 깜찍이
   ③ 끔찍이 ④ 파워맨

2. 다음 게임 중 한국에서 제작하는 플스용 게임은 어떤 것일까요?
   ① 창세기전2 ② 비트매니아 코리안 믹스
   ③ 서태지의 기묘한 모험 ④ 임진왜란 전격 외전

3. 다음 중, 초코보가 등장하지 않는 게임은 어떤 것일까요?
   ① 파이날판타지 택틱스 ② 초코보 레이싱
   ③ 파이날판타지7 ④ 초코보 전기

4. 버스트 어 무브에 나오는 캐릭터가 아닌 것은 누구일까요?
   ① 쇼티 ② 파라파
   ③ 히로군 ④ 히트

5. 버파 시리즈의 주인공인 아키라가 구사하는 권법은 어떤 권법일까요?
   ① 팔극권 ② 막권
   ③ 잡권 ④ 신권 제프리

6. 스파제로3의 숨겨진 캐릭터가 아닌 것은 누구일까요?
   ① 가일 ② 살의의 파동에 눈뜬 류
   ③ EX 바이슨 ④ 폭주 이오리

7. 드림캐스트용 게임인 세가랠리2의 특징이 아닌 것은 무엇일까요?
   ① 다양한 자동차를 사용할 수 있다 ② 모뎀 플레이가 가능하다
   ③ 한국산 자동차가 세 대나 나온다 ④ 그래픽이 뛰어나다

8. 테일즈 오브 환타지아를 제작한 회사는 어디일까요?
   ① 여코 ② 남코
   ③ 니코 ④ 내코

응모요령

응 모 : 700-9077 → 2번 파워 게임퀴즈 → 1번 게임파워 퀴즈로 응모. 첫 번째 '워밍업 퀴즈'의 오엑스 문제 다섯개 중 2문제 이상을 맞추면 두 번째로 넘어갑니다. 두 번째 '도전! 파워 게임퀴즈'에서 10문제 중 6문제 이상을 맞춘 사람에게 당첨자 자격이 주어집니다.

마감일 : 매달 28일 까지

당첨자 발표 : 전국 어디서나 02-700-9077로 확인!!!

상품 수령 : 당첨자는 5일~8일 사이에 (02) 3142-6843으로 전화를 걸어 선물 받아 갈 날짜를 약속한 후 직접 찾아 가시고, 지방 당첨자는 전화를 걸어 주소를 알려 주시면 상품을 발송해 드립니다.

모든 게임문의를 직접 게임파워에게…

뜬 뻔디기~~ 뜨려는 파워맨의 화끈한 게임문의!

02) 700-9077!

어떤 게임문의에도 자신있게 답변해 드립니다!!

여러분은 방학이라서 좋죠?
그 동안 못했던 게임도 마음껏 즐길 수 있고, 친구들이랑 재미있게 놀 수도 있고 말이죠.
여러분의 방학생활을 좀 더 윤택하게 해 드리기 위해서 파워맨이랑 뻔디기는 오늘도 땀흘려 노력하고 있답니다.

이번 달에는 역시 로봇대전에 대한 질문이 가장 많더군요! 역시 로봇대전입니다. 플스판으로 나온 로봇대전 시리즈 사상 최고의 게임이 아닌가 싶을 정도로 뛰어난 게임이죠.

이 게임에서 여러분이 특히 많은 질문을 주신 부분이 유니트와 파일럿 문제인데요, 이번달에는 로봇대전의 유니트와 파일럿에 대한 얘기를 드리죠.

Q 레벨이 올라가다가 자꾸만 다운돼요!

A 로봇대전F는 반다이가 이를 악물고 '액플과의 전쟁'을 선언한 작품이 아닌가 하네요. 완결편용 유니트도 사용할 수 없는데다가, 레벨업 시의 다운도 많습니다. 특히 처음에 저희가 많이 불러드렸던 레벨99 코드에서 다운이 일어나는 경우가 많더군요.

그런 분들을 위해 마련한 코드입니다. 전투 한 번을 할 때마다 레벨이 1씩 올라가는 코드죠. 레벨업 속도가 조금 느리기는 하지만, 안정적으로 레벨업을 할 수 있는 코드가 있습니다.

'8007C77A A4A0'를 사용하시면 안정적으로 레벨업 할 수 있습니다.

Q 완결편 유니트는 어떻게 사용할 수 있나요?

A 아쉽군요. 완결편용 유니트는 사용하실 수 없습니다. 새턴판의 경우는 액플을 사용해서 완결편 유니트랑 시나리오도 어느 정도 즐길 수 있었지만, 플스판에서는 액플 사용을 막고 있기 때문에 완결편이 나올 때까지 기다리셔야 할겁니다.

Q 신지를 폭주 초호기에 태우자!

A 역시 많은 분들이 질문해주셨습니다. 후후후… 폭주초호기의 뛰어난 위력을 즐기고 싶은 분이라면 지금 이 코드를 사용해보세요.

```
8019A554 00B4
3019A556 0063
3019A557 0004
3019A558 013E
8019AB54 013E
3019AB56 0001
3019AB63 00B4
```

이 코드를 사용하시면 레벨99(!)의 신지가 에바 초호기에 폭주 초호기에 탑승하고 있을 겁니다. 단, 예전의 에바 초호기와 신지는 사용할 수 없으니, 새로 만들어진 폭주 초호기랑 신지만 사용해 주세요.

명작은 영원한걸까요? 아직도 옛 명작들의 액플코드를 물어보시는 분들이 꽤 많더군요. 그럴때는 저희 정보방을 이용해 주시기 바랍니다. 재미있게 즐겼던 옛날 명작들의 액플코드를 모두 들으실 수 있습니닷! 700-9077로 전화하신 다음에 3번을 누르셔서 정보란으로 들어가시면 됩니다.

참고로 저희 액플코드 방에 있는 액플코드들은 다음과 같습니다.

스트리트파이터 제로3	옥견 이야기
로봇대전F	포포로그
릿지레이서 타입 4	1 ON 1
레가이어 전설	크래시밴디쿳 3
스트라이커 1945 2	슬레이어즈 원더풀
비트매니아	노수령봉
데스트레거	메탈기어 솔리드
SD건담 G제네레이션	사립 저스티스 학원
무사시전	더 킹 오브 파이터즈 쿄
스타오션 세컨드 스토리	파이널판타지7
그란트리스모	루나 이터널 블루

많은 명작게임들의 액플코드가 있죠? 명작게임의 액플코드를 바라는 분들은 바로 700-9077을 눌러주세요!

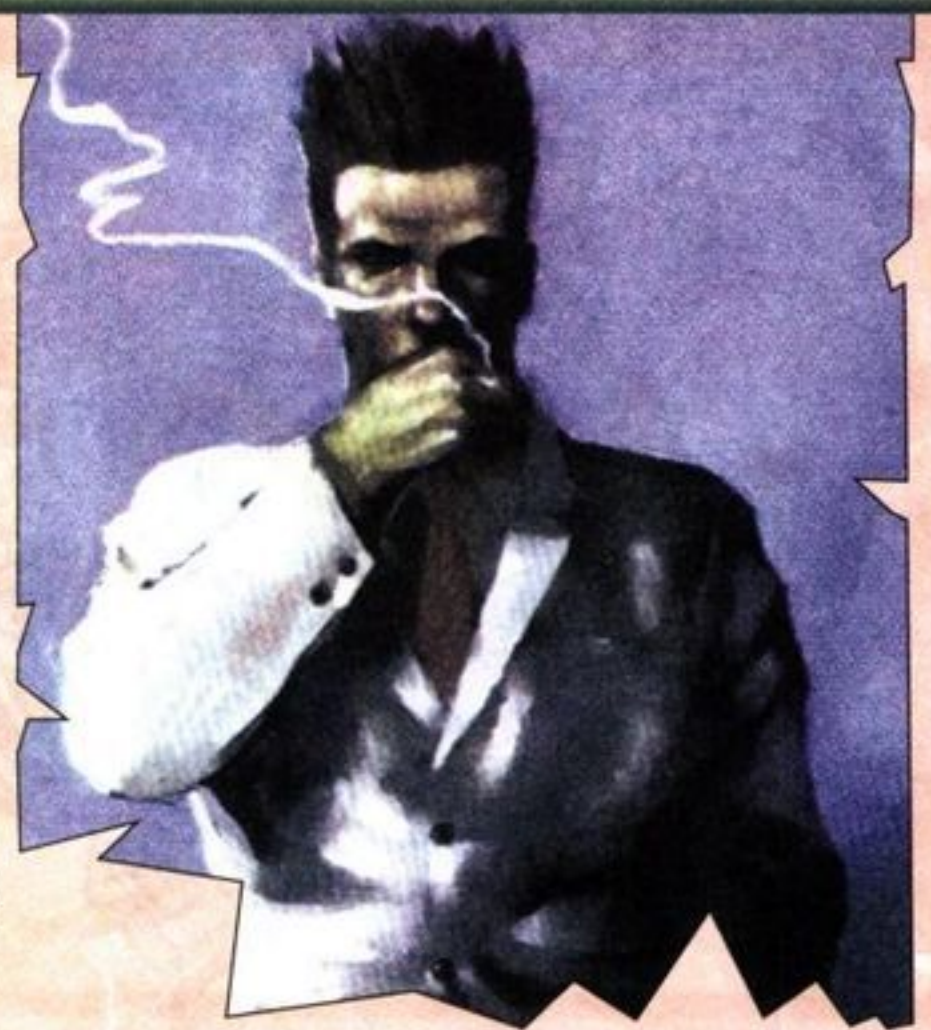
게임 사서함은요…

게임 마니아들의 절대적인 지지속에 나날이 인기를 더해가는 게임 사서함은 1번 Q&A 코너, 2번 게이머 모임방, 3번 사고팔고 장터로 구성되어 있습니다! 게임 문의에서 정보, 앗! 거기다 새로운 친구와의 만남까지 기다리고 있다구요!!

공지사항

1. 게임에 대한 질문을 하실 때는 기종과 게임 제목을 정확히 질문해 주시기 바랍니다. 여러 기종으로 같은 게임이 나와 있는 경우도 많으니까요. 또한 영문판과 일문판의 차이도 있구요.
2. 게임 진행 질문 같은 경우는 되도록 자세하게 말씀해 주시기 바랍니다. 예를 들어서 '가 다가 어떤 동굴에 들어가서 뭘 먹었는데 그 다음엔 어떻게 해야 되나요?'와 같은 질문은 저희도 답변 드리기가 불가능합니다.
3. 파워맨의 전화 사서함 번호는 770129입니다. 게임 외의 인생 상담이라든지 하시고 싶은 얘기가 있으시면 어떤 것이라도 좋으니 남겨 주세요.
4. 여러분이 자주 질문하시는 액션 리플레이코드는 9077의 3번 '게임정보' 코너에 준비해 놨습니다. 질문하시기 전에 한 번 확인해 주세요!

게임클리닉

안녕하신가요, 여러분. 고맙게도 많은 그림이 와서 옆 사람(아트갤러리) 눈치 볼 필요가 없었습니다. 이번 달에는 질문에 대한 부탁을 드릴까 합니다. 질문을 할 때에는 되도록 자세하게 써서 보내 주셔야 합니다. 1줄, 2줄 짜리 질문이 올 때면 어떻게 답해야 하는지 난감할 때가 많거든요. 이런 것은 일차적으로 제외되니 주의하시기 바랍니다.
그리고 마지막으로, 전화로 게임에 대한 질문을 급하게 하시는 분이 있던데 본 닥터는 절대 전화로 답변을 해드리지 않습니다. 정 급하면 돈이 좀 들기는 하지만 700서비스(전화번호는 뒤 페이지를 보시면 나와있어요)를 이용하시기 바랍니다. 자, 그럼 진찰을 시작해 볼까요?

스파 제로3 · 숨겨진 캐릭터

Q 안녕하세요. 이제 곧 중학교에 다니게 될 게이머입니다. 저는 요즘 「스트리트 파이터 제로3」에 열을 올리고 있습니다만 궁금한 것이 있습니다. 캡콤이 만든 게임인 스트리트 파이터 제로3에 숨겨진 캐릭터가 몇 명 있는 걸로 아는데 고르는 법을 잘 모르겠습니다. 그러니 자세히 알려 주세요.

A 숨겨진 캐릭터를 고르기 위해서는 월드 투어 모드를 클리어해야 합니다. 그런데 그냥 클리어하면 안되고 많은 점수를 얻어야 등장하죠. 퍼펙트나 슈퍼콤보 피니쉬로 이기고, 또 빨리 깨면 더 많은 점수를 줍니다. 그리고 월드 투어 모드에서는 진행하면서 얻을 수 있는 아이템 성격의 것들이 있는데, 이것을 활용하면 더 쉽게 게임을 진행할 수 있습니다. 다음은 월드 투어 모드에서 얻는 아이템(?)입니다.

높은 점수를 받아야 숨겨진 녀석들을 고를 수 있다

월드 투어 모드

Hard Body	적의 공격을 받아도 기절하지 않는다. 1블럭 소비, X-ISM
Guard Power Plus	공격할 때 상대의 가드게이지를 더욱 많이 닳게 한다. 1블럭 소비, X, Z-ISM
Auto Guard	상대의 공격을 자동으로 방어한다. 1블럭 소비, Z, V이즘
Air Guard	공중가드가 가능하다. 처음부터 갖고 있는 ISM에서는 효과가 없다. 1블럭 소비, Z-ISM
Zero Counter Plus	제로 카운터의 공격력이 상승한다. X-ISM에서는 효과가 없다. 1블럭 소비, V, Z-ISM
Gouge Plus	시간의 지남에 따라 슈퍼(또는 오리지널)콤보 게이지가 증가한다. 1블럭 소비, V-ISM
∞ Guard	가드파워 게이지가 줄지 않는다. 1블럭 소비, V-ISM
Damage Plus	상대방이 필살기를 가드하면 가드 데미지가 증가한다. 2블럭 소비, X-ISM
Super Guard	필살기를 가드해도 체력이 줄어들지 않는다. 2블럭 소비, Z, X-ISM
Original Combo	오리지날 콤보를 사용할 수 있다. V-ISM에서는 효과가 없다. 2블럭 소비, V-ISM
Zero Combo	제로1에 있던 기술로 약-중-강의 공격이 가능하다.
Zero Cancle	통상기캔슬후 필살기가 가능하다.
Super Zero Cancle	필살기캔슬후 슈퍼콤보가 가능하다.

메탈기어 솔리드

Q 플스용 「메탈기어 솔리드」에서 설원을 지나 용광로로 가려면 어떻게 해야하는지 꼭 가르쳐 주세요. 어디로 가야 DISK 2를 넣으라는 메시지가 나옵니까? 그리고 「SD건담 G제너레이션」에서 퀘스트 동영상을 보는 조건을 1화부터 42화까지 가르쳐 주시길 바랍니다.

A 설원에 들어가면 모든 방을 뒤져봅시다. 아이템이 많기 때문에 돌아다닐 필요가 있으며, 이 지역에는 지뢰가 많기 때문에 반드시 지뢰탐지기를 작동시키고 이동하기 바랍니다. 아이템을 모았다면 건 카메라와 스팅거 미사일이 있던 곳으로 가세요. 그러면 용광로로 들어 갈 수 있습니다. 자세한 그림과 참고 설명은 본지 98년 11월호의 부록으로 나온 '메탈기어 퍼펙트 가이드 북' 105페이지를 보시기 바랍니다. 그리고 다음 표는 SD건담 G제네레이션에서 퀘스트 데모를 볼 수 있는 조건입니다.

울프를 쓰러뜨린 다음 북쪽의 가지로 들어가면 DISK 2를 넣을 수 있다

퀘스트 데모 조건표

1화	레빌 장군(レビル将軍)의 마젤란(マゼラン)이 검은 3연성인 가이아(ガイア), 오르테가(オルテガ), 맷슈(マッシュ)와 전투한다
4화	갈마(ガルマ)의 가우(ガウ)와 화이트 베이스가 전투에 들어간다. 이후에 화이트 베이스를 조작할 수 있다
6화	아므로의 건담을 중심으로 한 8스퀘어 이내에 마틸다의 미데아(ミデア)가 있을 때 돔(ドム)과 전투한다
9화	아프리트改의 HP가 30% 이하일 때, 유우의 블루 데스티니와 전투한다
10화	아므로의 건담이 고크(ゴッグ)와 전투한다. 무기는 하이퍼 햄머가 아니더라도 상관없다
11화	동굴 속 맵에서 파란색의 샤아 전용 즈고크(ズゴック)와 전투한다
15화	바니의 자크Ⅱ改의 HP가 50%이하일 때 크리스의 알렉스(アレックス)와 전투한다
16화	아므로를 중심으로 8스퀘어 이내에 세일라와 샤아가 있을 때 아므로와 라라가 전투한다
17화	샤아의 지온그(ジオング)를 격추한 다음, 기지 내에 배치된 지온그 헤드(ジオングヘッド)와 아므로가 전투한다
25화	동굴 속 맵에서 카뮤(カミーユ)의 건담MkⅡ와 제리드(ゼェリド)의 마라사이(マラサイ)가 전투한다
34화	시로코(シロッコ)의 지오(ジ・O)가 HP 40% 이하일 때 카뮤의 Z건담과 전투한다
39화	하만(ハマーン) 전용의 큐베레이(キュベレイ)가 HP 40%이하일 때 쥬드(ジュドー)의 ZZ 건담과 전투한다
42화	아므로와 샤아가 전투에 들어간다

에어가이츠

옛날에 훈장은 이랬지

Q 게임을 열심히 하고 있는 PS유저입니다. 물어 볼 것은 「에어가이츠」의 숨겨진 캐릭터를 어떻게 등장시킬 수 있는 지 알고 싶습니다.

A 이번 PS용 에어가이츠에서는 「FFⅦ」 캐릭터가 다수 등장했습니다. 그러나 대부분 숨겨진 캐릭터로 나오는데 이것에 대한 조건이 지난호 공략에 들어가지 못했습니다. 그래서 이 자리를 빌어 확실한 사용 조건을 알려드리겠습니다. 또 부록으로 3P 캐릭터를 선택할 수 있는 방법도 알려 드리죠.

잭스를 사용하기 위해서는 먼저 FF캐릭터가 출현해야 한다

숨겨진 캐릭터 사용조건

후쿠다 코우지	에어가이츠 캐릭터(남자)로 아케이드 모드 클리어
크레어 앤드류스	에어가이츠 캐릭터(여자)로 아케이드 모드 클리어
장고	에어가이츠 캐릭터 전원으로 아케이드 모드 클리어
유피	크라우드로 아케이드 모드 클리어
빈센트 발렌타인	티파로 아케이드 모드 클리어
잭스	FF 캐릭터 전원으로 아케이드 모드 클리어

3P 캐릭터 사용조건

요코 3P	大장고를 쓰러뜨리고 클리어한다
한 대한 3P	배틀 런너에서 COM을 이긴다
나짐 3P	무비를 모두 출현시킨다
이노바 3P	아케이드를 노멀 이상의 난이도와 노 컨티뉴로 클리어한다
사스케 3P	배틀 비치에서 35,000점 이상 얻는다
죠 3P	무한 배틀에서 2,000점 이상 얻는다
이서문 3P	프랙티스모드에서 10히트 콤보를 집어넣는다

도토리 키재는 놈들

에어가이츠 2

Q 안녕하세요. 「에어가이츠」의 '브랜드 뉴 퀘스트 모드'에 대한 액플 코드를 알고 싶습니다. 그리고 「아크 더 래드 2」의 초코, 토슈의 스테이터스(공격력, 방어력, 마력, HP, MP)를 높일 수 있는 액플 코드도 알려주세요.

A 토슈의 레벨 주소는 800BD62C xxxx입니다. 여기에 +2h씩 하면 각각 최대HP, 현재HP, 최대MP, 현재MP, 공격력, 방어력, 민첩성의 주소가 됩니다. 그러면 최대HP는 800BD62E xxxx, 현재HP는 800BD632 xxxx, 최대MP는 800BD634 xxxx, 현재MP는 800BD636 xxxx, 공격력은 800BD638 xxxx, 방어력은 800BD63A xxxx, 민첩성은 800BD63C xxxx입니다. xxxx에는 16진수로 수치를 넣으면 되는데, 999로 만들고 싶다면 xxxx에 03E7을 넣기 바랍니다. 그리고 다음은 요청하신 에어가이츠의 코드입니다.

에어가이츠 액플 코드

노멀 모드

- 1P 무한 체력
  801 1E70E 00B8
- 1P 한방 코드
  D011E70E 00B8
  8011E70E 0001
- 1P 에너지 없음
  80122522 00007
- 2P 무한 체력
  80122522 00B8
- 2P 한방 코드
  D0122522 00B8
  80122522 0001
- 2P 에너지 없음
  8011E70E 0000
- 무한 시간
  800F68C4 0930
- 대전시 무한 시간
  800F661E 0EB2
- 1P 게이지 최대
  8011F406 000D
- 1P 게이지 없음
  8011F406 0000
- 2P 게이지 최대
  8012321A 000D
- 2P 게이지 없음
  8012321A 0000
- 상자 설치 On
  800F7C04 0001
- 상자 설치 Off
  800F7C04 0000
- 스테이지 변경(xx는 참고1에 대응)
  800F6964 00xx
- 시간이 0:00:00으로 고정
  800F6860 0000
- 모든 캐릭터로 변경 가능
  801F162C FFFF
  801F162E FFFF
- 모든 엔딩을 볼 수 있음
  801F1630 FFFF
- 1P 캐릭터 변경(xx는 참고2에 대응)
  800F662C 00xx
- 2P 캐릭터 변경(xx는 참고2에 대응)
  800F665C 00xx

참고 1

00-리오
01-한 대한
02-미시마 켄
03-이 서문
04-이노바
06-사스케
07-나짐
08-요코
09-죠
0A-크라우드
0B-티파
0C-장고
0D-세피로스
0E-코우지 마스다
0F-크레어 앤드류스
10-유피
11-빈센트
13-잭스

참고 2

01-지붕
02-비행기
03-홍콩
04-기차
05-경기장
06-금광
07-피난처
08-엘리베이터
09-지하도
0A-컴퓨터
0B-랜덤

퀘스트 모드

- 무한 체력
  801E7B90 0080
- 파워 최대
  801F2CFE 0080
- 파이어볼 최대
  801F2E68 FFFF
- 돈 최대
  801F2E90 FFFF

파이팅 바이퍼스

事實無根<사실무근>

Q 안녕하십니까. 저는 세가 새턴 「파이팅 바이퍼스」를 즐기고 있는 게이머입니다. 이 게임의 숨은 캐릭터인 펩시맨과 쿠마짱을 고르는 방법과 기술을 알려 주세요.

A 새턴에 있어서 대전게임의 명작인 파이팅 바이퍼스를 아직도 즐기고 계시군요. 펩시맨은 왠지 달갈 귀신같아서 친근감이 드는 캐릭터죠. 고르는 방법은 다음과 같습니다. 먼저 아케이드 모드를 골라서 컴퓨터와 대전시 거의 무저항으로 맞습니다. 그리고 에너지가 간들간들할 때 펩시맨이 난입해 들어오는 경우가 있죠. 이 때 난입해 들어 온 펩시맨을 이기면 펩시맨을 사용할 수 있습니다. 쿠마짱을 고르는 방법은 어떤 모드라도 상관없으니 시합횟수가 50회를 넘기면 쿠마짱과 팬더짱을 사용할 수 있습니다. 그리고 펩시맨의 기술은 토키오의 기술을 바탕으로 피키의 기술이 추가되었다고 생각하면 됩니다.

펩시맨~!

무엇을 의미하는가

I·Q FINAL

Q 중독성이 매우 강한 「I·Q FINAL」을 즐기고 있는 PS유저입니다. 커다란 돌덩이에 깔렸을 때에는 마음이 아프지만 한편으로는 뛰어 다니는 모습이 재미있더군요. 제가 물어 볼 것은 다름이 아니라 I·Q FINAL에서 등장하는 캐릭터를 얻기 위해서는 조건이 필요한 것 같은데 확실한 조건을 알고 싶어서입니다. 꼭 부탁드려요.

A 이 게임에서 조작할 수 있는 캐릭터는 모두 9명입니다. 하지만 처음부터 사용할 수 있는 캐릭터는 아벨(직업은 수학자라고 합니다)뿐으로 다른 캐릭터는 게임을 플레이하면서 어떤 조건을 충족하면 등장합니다. 조건은 'I. Q FINAL모드'에서 다음 조건을 충족시키면 됩니다.

1. 아벨을 사용해서 I. Q를 100이상 획득 → 에이프릴을 얻는다.
2. 에이프릴을 사용해서 I. Q 150이상 획득 → 공 없는 딕슨을 얻는다.
3. 공 없는 딕슨을 사용해서 클리어 → 딕슨을 얻는다.
4. 딕슨을 사용해서 I. Q 200이상 획득 → 모건을 얻는다.
5. 모건을 사용해서 I. Q 300이상 획득 → 키므티를 얻는다.
6. 키므티를 사용해서 I. Q 400이상 획득 → 아틀라스를 얻는다.

그리고 '서바이벌(SURVIVAL)모드'에서는 다음 조건을 충족시키면 됩니다.

1. 10분이상 플레이 → 엘리오트를 얻는다.
2. 엘리오트를 사용해서 15분 이상 플레이 → 체리를 얻는다.

마지막으로 '100 어택 모드'에서는 다음 조건을 충족시키면 됩니다.

1. 100 어택 모드를 퍼펙트로 클리어 → 스파이크를 얻는다.

◀Abel▶

◀Cherry▶

우…코에 얽힌 이야기

브레이브 사가

Q 안녕하세요. 저는 「브레이브 사가」라는 게임을 즐기고 있는 한 학생입니다. 어느 날 플레이를 하고 있는데 굉장히 짜증나더군요. 그래서 말인데 브레이브 사가의 액플 코드 좀 알려주세요. Please~.

A 다음은 부탁하신 브레이브 사가의 액플 코드입니다.

신세대 로봇 전기 브레이브 사가

●풍습 포인트 최대
80037F8E FFFF
●할당 포인트 유지
D01AABE8 FFFF
801AABE8 0000
●EP가 줄지 않음
800488E6 014B
800488E6 0140
단발 파워
D00565A6 FEFE
8004B88A 0100
D00565A6 FDFE
8004B88A 0000
D00565A6 FCFE
8004B88A 0109
D00565A6 FEFE
8004B9B2 0100
D00565A6 FDFE
8004B9B2 0000
D00565A6 FCFE
8004B9B2 0109
전 아이템 99개 만들기
80037FC0 6363
80037FC2 6363
80037FC4 6363
80037FC6 6363
80037FC8 6363
80037FCA 6363
80037FCC 6363
80037FCE 6363
80037FD0 6363
80037FD2 6363
80037FD4 6363
80037FD6 6363
80037FD8 6363
80037FDA 6363
80037FDC 6363
80037FDE 6363
●레벨 99
3019A3E7 0063
●이동력(xx는 00~0A)
3019A3E7 00xx
시간3019A3E8 0001
●최대 HP
8019A3F0 270F
●현재 HP
8019A3F2 270F
●최대 EP
8019A3F4 270F
●현재 EP
8019A3F6 270F
●공격력 최대
8019A3FA 03E7
●방어력 최대
8019A3FC 03E7
●명중 최대
8019A3FE 03E7
●경험치 최대
8019A400 FFFF

에이스 컴뱃 2

Q 비행 시뮬레이션 게임인 「에이스 컴뱃 2」를 즐기고 있는 PS유저입니다. 그런데 착륙이 너무나 어려워서 실패만 하고 있지만 오기가 생겨서 계속 도전중입니다. 하지만, 역시 안되더군요. 바닥에 내려도 속도 때문에 잘 안됩니다. 어떻게 해야 하나요?

A 에이스 컴뱃 2는 마치 에어리어 88을 보는 듯해서 DR. M이 정말 좋아하는 게임입니다. 착륙에서 중요한 것은 속도와 고도입니다. 속도와 고도를 최대한으로 낮춘 다음 착륙시의 각도를 10도 이하로 맞추면 쉽습니다.
그러나 더욱 어려운 것은 바로 항공모함에 착함할 때입니다. 위의 경우는 긴 활주로가 있어서 쉽지만 착함할 때에는 착륙 거리가 대단히 짧기 때문에 주의가 필요합니다. 먼저 최저 속도로 유지하면서 북쪽이나 남쪽에서 항공모함으로 진입합니다. 그리고 착륙시의 각도를 10도 이하로 맞추고 항공모함으로 내리면 됩니다. 쉽게 포기하지 마시고 계속 도전하세요.

제노기어스

Q 안녕하세요. 전 부산의 ZOO'S SQUARE 갈매기라고 합니다. 궁금한 게 있는데요. PS의 제노기어스에서 전 데우스라는 녀석과 싸우고 있습니다. 거의 끝판이라 볼 수 있겠죠. 그 녀석은 어떤 행동을 해도 쓰러지지 않고 우리편만 죽으니… 최고의 장비와 HP, 그리고 기술을 동원해도 DIE…. 그 주위에 맴돌고 있는 녀석을 다 쓰러뜨리면 데우스는 최고의 기술을 난사합니다. 전 세 녀석을 쓰러뜨리고 최고의 멤버 페이, 시탄, 마리아의 기체를 택해 도전해도 그 녀석은 몇대만 맞고 우리를 즉사시킵니다. 어떤 좋은 수가 없을까요?

A 마지막 판의 데우스는 하이퍼 모드가 발동이 되어야 깰 수가 있을 겁니다. 어택 레벨이 30이상이 되어야 하이퍼 모드를 발동시킬 수 있죠. 이 어택 레벨이 30이상 되지 않는다면 스킬이 모자라는 것입니다. 캐릭터의 스킬은 2개가 1레벨에 해당합니다. 그리고 하이퍼 모드에서 사용되는 기술 3가지를 모두 다 사용하려면 스킬을 전부 익히고 레벨이 60이상이어야 됩니다.
페이의 경우 익힐 수 있는 스킬이 다른 캐릭터보다 많기 때문에 다른 캐릭터가 최대로 익힐 수 있는 정도만 익혀도 되며, 초무기광경은 70이상, 초무기암경은 레벨 80이상이 되어야 사용할 수 있습니다. 다만 스킬이 없는 마리아는 그냥 레벨만 60이상이면 됩니다. 다음은 페이와 시탄의 스킬입니다.

페이의 스킬

기술명	속성	커맨드
초무기풍경(超武技風經)	물리/풍	□□□□○
초무기지경(超武技地經)	물리/지	□□△○
초무기화경(超武技火經)	물리/화	□△□○
초무기수경(超武技水經)	물리/수	△□□○
초무기광경(超武技光經)	물리/광	△△○
초무기암경(超武技闇經)	물리/암	○□○

시탄의 스킬

기술명	속성	커맨드
풍정일류일(風精一柳一)	물리/풍	□□□□○
지정일붕일(地精一崩一)	물리/지	□□△○
화정일옥일(火精一獄一)	물리/화	□△□○
수정일렬일(水精一裂一)	물리/수	△□□○

H/W 연구실

메모리 복구 방법

Q 저는 PS를 갖고 있는 유저입니다. 제가 궁금한 것은 PS메모리 카드에 세이브를 해 뒀는데 깨지는 일이 발생했습니다. 일제인데도 그렇습니다. 왜 그런지 가르쳐 주시고 액플로 복구하는 방법이 있다던데 좀 가르쳐 주십시오.

A 한번 메모리 카드의 슬롯 부분을 보시기 바랍니다. 슬롯 부분이 은색이면 대만제일 가능성이 높습니다. 요즘에는 복제 업자들의 실력이 늘어서 슬롯도 금색으로 나온다고 합니다. 혹시 게임중에 전원을 끄거나 메모리 카드를 뺀 적이 있는지궁금하군요. 액플로 복구하는 방법은 액플과 메모리 카드를 본체에 끼운 다음 플스를 가동합니다. 그리고 메모리 메니저로 들어가서 ○버튼을 누르면 FORMAT CARD1, FORMAT CARD2라고 나옵니다. 그리고 포맷을 합니다.
포맷을 하고 나서 다른 메모리 카드에 있는 세이브 파일을 이 메모리 카드로 카피해 봅니다. 포맷이 성공하면 파일이 옮겨져 있고 실패하면 들어있지 않으니 다시 한번 포맷하시기 바랍니다.

렌즈의 노화현상

Q 저는 PS 3500을 가지고 있습니다. 그런데 게임을 하다 보면 자꾸 끊기는 현상이 나타납니다. 그러면 OPEN을 해서 뚜껑을 다시 닫으면 게임이 진행됩니다. 이렇게 끊기는 이유는 무엇입니까?

A 가장 큰 이유는 렌즈의 노화현상 때문입니다. 혹시 렌즈에 이물질이 묻어 있을 경우도 있으니 크리너로 렌즈를 청소해 보시기 바랍니다. 아니면 시디에 문제가 있을 수 있습니다. 시디에 잔기스가 많다면 다른 게임 시디를 돌려 봐서 같은 증상이 나타나면 본체에 문제가 있는 것이구요.
그래도 계속 끊김이 생긴 다면 렌즈가 노화 되었다는 증거입니다. 간단한 응급 처치 방법으로는 렌즈들어올리기가 있습니다. 그러나 어디까지나 임시방편이기 때문에 확실한 치료방법은 아닙니다. 가장 좋은 방법은 렌즈를 교환하는 것입니다. 그런데 요즘은 렌즈로 게이머를 화나게 만드는 매장이 있다고 하니 렌즈의 수리를 맡길 경우에는 반드시 참관하면서 정말 렌즈를 교환해 주는지 살펴보세요.

건콘 설치법

Q 안녕하세요. 철권을 사러 게임점에 갔다가 충동구매하게 된 건콘의 설치법을 도무지 알 수가 없습니다. 건발과 타임 크라이시스를 하려고 샀는데 어떻게 설치해야 하는가요?

A 간단하게 설치하는 방법은 AV선과 T자 모양의 AV 단자를 구입하는 것입니다. T자 모양의 AV 단자는 약 3CM정도의 크기로 한쪽은 플스에 입력할 수 있고, 나머지 두 개의 구멍에 각각 모니터, 건콘을 연결하는 것입니다. 또 건콘 설명서를 보면 옵션 장비에 관한 그림이 있으니 보면서 설치하시면 도움이 될 것입니다.
그리고 건콘은 TV 뒤에다가 꼽지 않아도 됩니다. 플스 뒤에다 꼽아도 되며, AV단자에다가 건콘만 꼽아도 됩니다. 건콘을 플스에 연결한 다음, 플스와 TV는 RF선이나 S단자를 사용해도 상관없습니다.

파워 메모리

Q 안녕하세요? 제가 몇 일 동안 데빌 서머너 소울해커스를 하면서 새턴의 파워 메모리에다가 세이브를 했는데 이상하게 세이브 파일이 날라갔습니다. 그리고 yyyyyyyy.xxxx 따위의 이상한 문자의 파일이 생깁니다. 이것은 무엇인가요? 잃어버린 세이브를 다시 찾을 수는 없을까요? 마지막으로 파워 메모리의 사용방법과 보관에 대해서 알려주시면 감사하겠습니다.

A 파워 메모리는 정말 불안정합니다. 저도 사쿠라 대전2나 소울 해커스를 하면서 여러번 데이터를 날려먹었는데요. 파워 메모리는 가능한 한 백업의 도구로만 사용하는 것이 좋습니다. 언제 어떻게 지워질 지 모르거든요. 그러기 위해서는 게임 플레이를 할 때에는 꽂지 마시고 본체 램에 저장한 다음 게임이 끝나고 본체 세이브 데이터를 파워 메모리로 옮기는 용도로만 사용하세요. 이것이 제일 안전한 방법입니다. 그리고 주의할 점이 있는데, 파워 메모리를 꽂은 채로 램팩 대응 게임이나 필수 게임을 돌리면 파워 메모리의 데이터가 날라갑니다. 그리고 파워 메모리는 충격에 대단히 약하니 던지거나 때리면 아파하면서 데이터를 잊어버리니 조심하시구요. 그 yy.xx라는 파일은 그냥 지워도 상관없습니다. 용량도 1만 사용하니 그냥 나둬도 문제는 없구요.

• 공지 •

전화를 이용하여 저희 게임파워로 게임 관련 질문을 주시는 경우가 있습니다.
그러나 저희 게임파워에서는 전화 상으로 일절 답변을 해 드리지 않습니다.
따라서 게임과 하드웨어에 관한 모든 질문은 엽서와 편지로 보내 주시기 바랍니다.

눈내리는 날

짧은 답변들

Q 「몬스터 월드 4」를 하고 있는데, 그 곳에서 나오는 두 문장의 해석을 알고 싶습니다.

A '환영의 기둥 뒤에 힌트가 있다. 미궁을 찾는 자여, 용기를 가지고 들어가라. 틀림없이 그곳이 신단으로 들어가는 입구다' 라고 해석할 수 있습니다.

Q PS용 「슈퍼 로봇 대전F」에서 폭주한 에바 초호기를 조작할 수 있습니까?

A 절대로 조종할 수 없습니다. 웬만하면 폭주한 에바 곁에는 얼씬도 하지 않는게 좋습니다.

Q 「버파 3 tb」의 히스토리 모드는 한번 보면 계속 반복되고 빠져나갈 수도 없는데 어떻게 해야하나요? 그리고 DC를 끄는 방법도 알려주세요.

A 히스토리 모드는 원래 빠져 나갈 수 없게 되어 있습니다. 그리고 DC를 끄는 방법은 1. 패드 리셋(버튼 4개+스타트 버튼)을 두 번 해서 초기화면으로 간 다음 2. 뚜껑을 열어서 시디를 빼고 뚜껑을 닫은 다음 3. 전원을 끄면 됩니다.

Q 같이 보낸 「틀레이더 3」가 정상인지 알고 싶습니다.

A 정상입니다. 시디 케이스가 부서진 채 도착했지만 잘 됩니다. 그리고 이 시디는 본 편집부로 전화하신 다음 직접 찾으러 오세요.

ART GALLERY

우선 결과를 보시죠. 새 담당자 : 28%, 모름 : 28%, Dr.M : 24%, 가지 : 4%, 천년 평권 : 4%. 그럼 다들 아시겠죠? 안녕하세요! 담당자 천년 평권입니다. 제 이름은 나침반에서 보셨을 겁니다. Mc님과 같은 말투에 가지님의 허무주의적 재치를 섞은 결과가 이것이군요. 어차피 정답자가 나올 거라고는 기대하지도 않았지만(그래도 조금은 기대했는데 4%군요) 아직도 Dr.M으로 알고 계신 분이 많다니 충격입니다. 아! 이번 호부터 아트 갤러리에 변화가 생겼습니다. 어떤 변화인지는 읽어보면 알 수 있으실 겁니다. 자! 그럼 작품 감상에 들어가죠.

- 장원:2000
- 준장원:1500
- 준준장원:1200
- 입선작 :500

장원

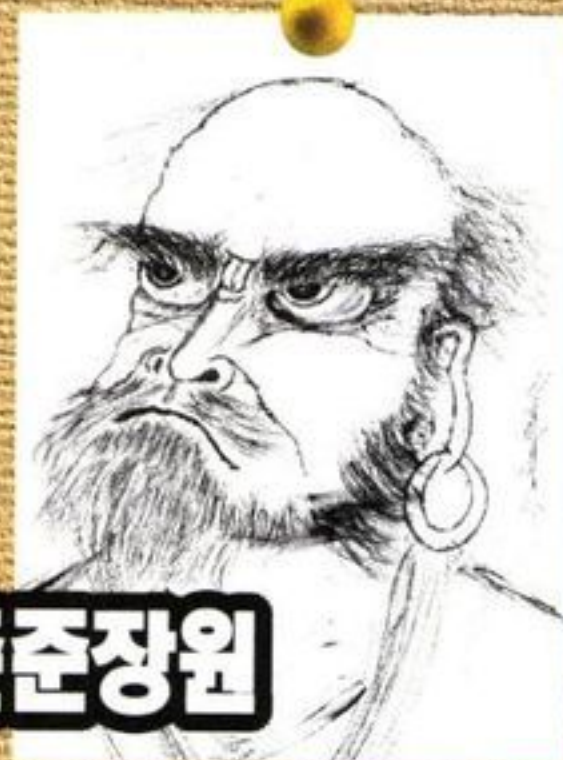
▲ 달을 벗삼아…

…를 연상케하는 대담한 외곽 시연은 없지만…크흑 감하시군요. 한편 … '장원은 이것이다' 라고. 그렇지요 작품 안에서 모든 것을 말해 선이 저를 부르는군요. … 시연은 필요 없습니다. 들고있는 술잔에는 어른의 성숙함이 배어있군요. 나이가 … 흩날린 … 우코의 표정과 같아보기 … 아무 튼 침착합니다. … 술잔에 벚꽃 잎이 하나 떨어져 있었더라면… 흩는 벚꽃 나무 정도! 아. 술잔에 벚꽃 잎이 하나 떨어져 있었더라면…

준장원

▲ '조부님이 지키고 있으래요.'

호음~편지를 실을까 그림을 실을까 무척 고심했습니다(개인적으로는 편지 쪽 미…). 아무튼 멋진 작품이군요. 배경도 확실하고 제 성향도 어느 정도 파악해 가고 있는 것 같고(하지만 아직 멀었습니다). 편지를 보면 4컷 만화 그리셔도 될 것 같은데요. 다음에는 4컷 만화를 기대해 보죠.

준준장원

▲ 행운의 달마도

이야~! 정말 예리하시군요. 정답 : 新 담당자라니! (누구나 알 수 있는 것을!) 그림 보고 깜짝 놀랐습니다. 혹시나 TV에 나오던 그 고액의 달마도가 잘못 우송된 것이 아닐까하는 생각이…(설마) 아무튼 액운을 막아준다니 편집부 한 가운데에 딱 하니 붙여놔야겠습니다. 이왕이면 수묵화로 그려주시지~잉.

▲ HAPPY한 링크

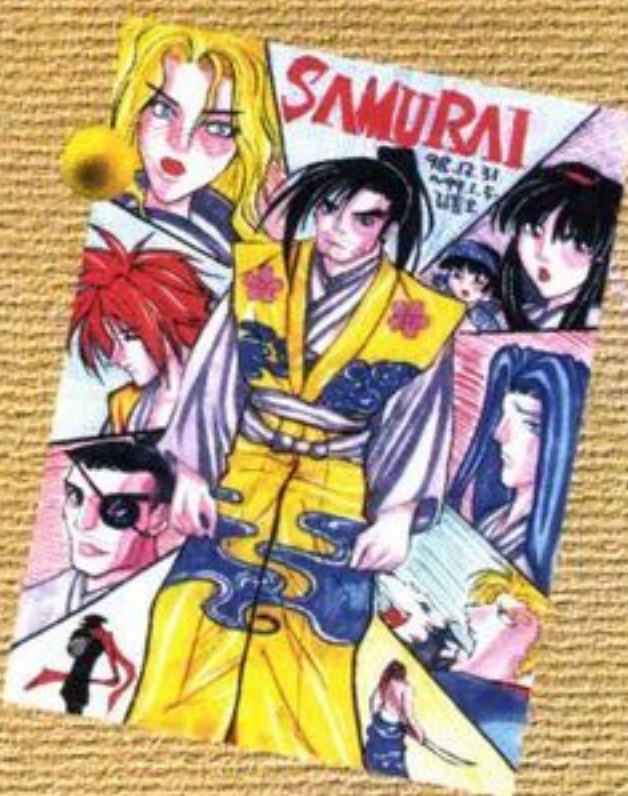
오오오오오오오오옷! 유일한 정답자시군요!! 정말 엄청난 통찰력입니다. 제가 파놓은 수많은 함정들을 헤치고 정답 천년평권을 맞추시다니! 너무나도 기뻐서 눈물이 날 지경입니다. 그런데요~그림은 자기 손으로 그려서 보내주세요. 혹여 그렇다면 형 이름을 보내주시고요. 혹시 형을 이용한 것은 아닙니까!

COMING SOON...

◀ COMING SOON…

에~또~직접 찾아주셨죠. 음. 제 정체를 알아버리셨군요. 어떤가요? 키 크고 훤칠하게 생긴 미남계열에 속하는 GSHB틱한 대한민국 남성이었던가요? (뭐, 뭐냐! 이 미사여구는…) 하하. 아무튼 독특한 작품이군요. 라그나로크와 광원을 동심원으로 처리하… 훌륭합니다. 다만 여백의 미를 너무 살리셨군요. 아무튼 앞으로도 좋은 작품 보내주세요.

▶ '니 하오미루 봤니?'

나코루루: "어머!", 리무루루: "…!!(너무 놀람)", 우쿄: "…(안 어울린다고 생각 중)", 갈포드: "헉!", 겐쥬로: "…!!", 한조: "…(침실 뭐)", 유베이: "나보단 못하구먼", 시즈마루: "이자씨 옷(오)가시!", 샤를로트: "너무 멋져"…김동오: "장원으로 뽑아줘!", 담당자: "싫어…", 김동오: "…" 크억… 방세 입선작들을 훑느라 검기에 걸렸어! 컥컥 컥컥! (피와 함께 나오는 소리)

지난번 작품과 너무나도 다른 느낌을 주시는군요. 역시 그건 '크리스마스 특별 한정 초 하이 퀄리티 슈퍼 일러스트'(전 이런 제목의 것을 그립니다만 :)) 뭐 일단 아테나의 복장이 아주 포근한 질감을 느끼게 해주는 채색이군요. 과연 마카 사용법의 극한에 다다르고 계신겁니까. 고3이 되신 후에도 가끔씩 아트 갤러리 찾아주세요.

▶ 악마의 연기

사연도 없이 갑자기 날아 들어온 '금연 캠페인 일러스트(?)' 게임 파워의 주 독자층을 생각해볼 때 그다지 합당한 작품은 아니군요. 하지만 이오리의 표정이… '쪽' 손을! 손을… 이 작품에게로 끌어당기는 것은 무엇 때문인지?! (이오리 이젠 미성년자가 아닌가?) 아무튼 배경에 해골을 그리느라 고생하셨겠습니다.

◀ 초코보의 잔인한 던전

"맞아 정말로 이럴다구. 이름이…김한길? 한길님은 초코보 던전의 본질을 꿰뚫어 보고 있어. 상당한 통찰력이다." by Dr. M (초코보 던전 2 공략 中) 이런 평이 나왔는데요. 아무튼 아이디어는 좋지만 아직 표현력이 부족하시군요. '글자 없이도 알 수 있게!' 기본입니다. 그런데요…'황바웃음' 이라는 이름의 이 우유 어디서 파는 겁니까?

마커의 최대 강점은 균일한 농도의 채색을 넓은 범위로 단 시간에 끝낼 수 있다는 것이죠. 여러 번의 붓칠 없이 말입니다. 물론 색상이 밝고 예쁜 것은 사실이지만 기환님의 실력이라면 굳이 마커를 쓰지 않는 것이 좋을 것 같군요. 아무리 마커라도 이런 섬세한 붓질까지 따라오긴 힘들죠. 다음 번엔 좀 더 독창적인 작품 기대하겠습니다.

지난번 그림은 Dr. M님에게 순식간에 뺏겨서 그만…("내가 언제" by Dr. M) 아무튼 지난번보다 분위기가 무거운… 뭐랄까? 검사에 어울리는 분위기로군요. 시리즈가 어디까지 갈지 지켜보겠습니다. 아! 네오지오 포켓 괜찮습니다. 디자인도 세련되고 앞으로 타이틀도 충실히 나올 것 같구요. 다만 상구 님 같은 분이 많지 않다면 반다이의 피핀처럼 사라지겠죠.

▲ "늦진 않겠지?"

그런 일이 있었습니까? 이거 정말 죄송하게 됐습니다. 이름 한 글자 틀린 것 때문에 점수가 깎이시다니… 앞으로 결단코 주의하도록 하죠! 아직 마커에는 익숙치 않으신듯 하네요. 그래도 얼굴부분은 제대로 표현하셨는데… 아! 제목은 이 정도가 어떨지? 리무루루의 표정에 그렇게 써 있는 것 같아서.

점수는 없지만…

- 홈 시간에 쫓기셨나요? 사연도 없고… 장원까지 분발하셔야죠!/ 강경은
- 채색은 기본색 적, 청, 황, 백의 영역을 넘지 않는 것이 중요하죠./ 정현준
- 연필로 그리심 실어드릴 수가 없어요~/ 최형진
- 와웃! 귀여워요! 은은한 파스텔풍 채색! 단조롭지만 않았더라면…/ 서정은
- 뭐, 뭘 바라는 겁니까?! 설마!! @#$$%한…바로…그…그……장원 말인가요?!/ 홍문승
- 메이저 부문은 폐지했는데요…/ 정효진
- 최면효과로 장원에 뽑히시려고 한 겁니까? 같이 보낸 기하학적 도형은 대체 뭡니까?/ 추세진
- 슬레와 에비? 제눈엔 선과 악이 합쳐져 있는 것 같이 보여요~./ 안정미
- 생일 축하드리고요 이번 그림은 내용을 전혀…. 쓰러져있는 것은 구구리 님인가요?/ 장기덕
- 달빛을 보며 좀비가 되어 가는 이오리군요. …아! 틀린가요?/ 이민영
- 뭐, 뭐죠 이 화면 구성은? 가운데가 텅텅…이러면 캐릭터가 살질 않아요./ 전형택
- 어쩌지요. 마감 더 앞당길 예정인데요. 노력하는 수밖에 없지 뭐(××스퀘어 말투)/임혁성
- 저기요…책 읽으십니까? 저기…연습장에 그리신 이유가 있겠죠? 저…뒤의 낙서 비슷한 만화 뭡니까? 저…/ 현 선
- 저 때문에 슬레이어즈를 그리셨다면 죄송. 그런데 아! 랑그릿사 1, 2가 더 힘들지 않나요?/ 성민지
- 클레어인지 레오나인지 분간하기 어렵군요. 그래도 다음엔 꼼 넣어주세요./ 박의명
- ……………………크흑!/ JUN
- 리나는요~오. 큰 눈이 매력이에요~오! by 슬레 팬./ 박종민
- 그렇게 말을 했는데도 Dr.M이라고…. 힝 너무해. 암튼 생일은 축하 드립니다./ 허지연
- 강현주라는 분의 그림 기대하고 있었는데… 안 왔습니다. 아! 종이 크기는 밑을 참조하시길./ 강태욱
- 마징가는 완성되어 있는데 아키라는 뭘 만드는 겁니까?/ K · I · K
- 에어 브러쉬! 저도 써본적이 없어서…물감을 고운 입자로 뿌려주는 분무기 같은 것이죠./ 이경진
- 영근님도 칠하고 붙여보십시요. 항상 화방에 가서 작품을 살려줄 재료를 찾는 것도 중요합니다. / 박영근
- 창욱님. 그건 의심하는 소리가 아니라 바로 이런 편지를 유도하기 위한 것이었답니다. 하하. 화내심 싫어요./ 김창욱
- 사연도 없이 레오나 하나 달랑. 그것도 웃고 있다? 밝은 분위기? 레오나 안 같애!/ 김인선

• 99년 2월호 파워 아트 갤러리는?

지난 호에 제가 입선 기준을 발표한다고 했는데요… 생각해보니 일정한 틀을 정한다는 것이 우스워져서 그만두기로 했습니다. 역시…담당자의 맘이겠죠? 아무튼 이젠 천년평권 앞으로 무수한 그림 보내주세요. 아! 그리고 많은 분들이 작품의 사이즈를 물어오시는데요. 대체적으로 8절지 정도의 사이즈가 용이합니다. 뭐 색감만 확실하다면 조금 더 크거나 작아도 상관은 없죠. 그럼. 다음 호 마감은 2월 15일까지입니다

• 보내실 곳

서울시 마포구 상수동 324-1 법경 빌딩 5층 (우) 121-160
게임파워 아트갤러리 담당자 앞

POWER 게시판

2월호 초음속 퀴즈 정답

스킨 애니메이션

파워맨을 찾아라 정답자 발표

다음 호에는 정답자가 없길 빌며···. 아무도 못 찾을거야~!!

2월호 정답

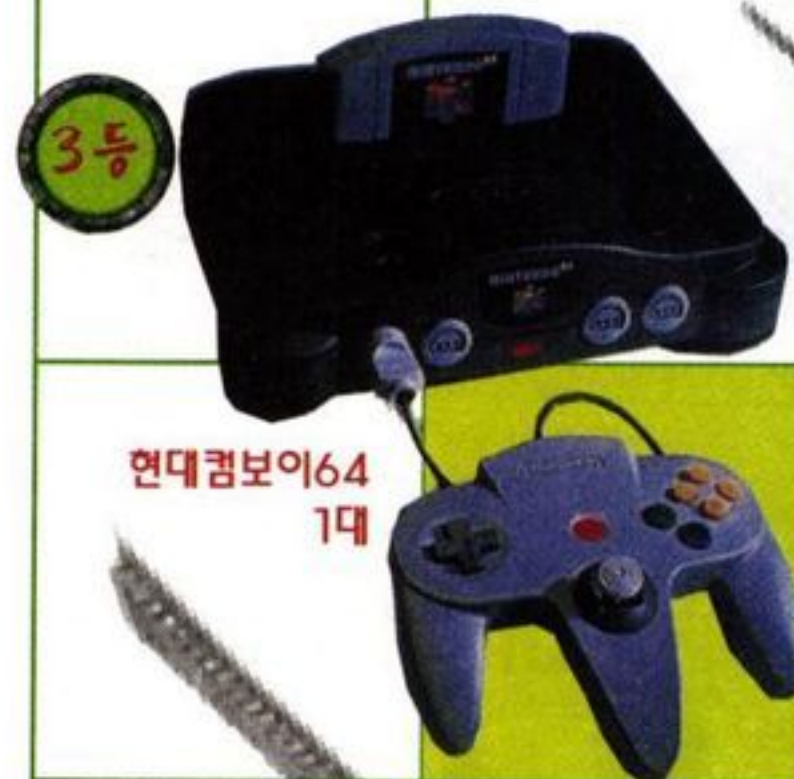
P146 5~50등 상품 알버트 오딧세이 CD 그림속에 있다.

애독자 엽서를 성의껏 작성해 주신분

초음속 퀴즈

96년 SCE에서 PS용 개발 툴에 대한 정보를 회원간에 사이버 넷을 통해 서로 교환할 수 있도록 만든 프로젝트의 이름은?

보내실 곳: 서울시 마포구 상수동 324-1 법경 빌딩 5층
월간 게임파워 「초음속 퀴즈」 담당자 앞
마감: 1999년 2월 15일
당첨자 발표: 게임파워 99년 4월호 게시판

챔프점수 상품

1등
드림캐스트 1대

3등
현대컴보이64 1대

5~50등
한글판 SS 소프트
「알버트 오딧세이 외전」, 「엘하자드」, 「임팩트 레이싱」 세가지 중 택일

96~100등
휴대용 테트리스 1개씩

2등

플레이스테이션 1대

4등

미니겜보이 1대

51-55등

게임파워 6개월
정기구독권 1장씩

56-95등

최고급 면 T셔츠 1벌씩

POWER 앙케이트

지난 달부터 신설된 POWER 앙케이트! 독자 여러분의 성실한 답변을 기다리고 있습니다. 네모네모 로직과 파워점수를 받을 수 있는 것은 전과 다름없습니다. 또한 1년치 파워 티켓을 모으신 독자께는 무조건 파워점수 1000점을 드립니다. 해당의 파워티켓은 98년 12월호부터 99년 11월호까지 입니다.

앙케이트

♥ 앙케이트에 답해주시는 분 중 성의껏 대답해주신 10명을 선정해 5명은 네모네모로직 단행본을, 나머지 5명은 파워점수 500점씩을 드립니다.

이번 호 게임파워를 유심히 보셨다면 추억의 한국산 슈퍼로봇 「태권 V」가 부활한다는 사실을 알고 계실 겁니다. 담당자의 머리 속에는 여러가지가 떠오르기 시작하는군요. 과거 열악했던 한국 애니메이션 업계의 단편적인 기억들이…. 독자분들은 어떤 추억을 가지고 있는지 궁금하군요.

● **질문 1**
가장 재미있게 본 한국 애니메이션은?

● **질문 2**
애니메이션 「로보트 태권 V」를 본 적 있습니까?

● **질문 3**
본 적이 있다면 「로보트 태권 V」와 「슈퍼 태권 V」, 그리고 「84 태권 V」의 차이점을 말해 보십시오.

● **질문 4**
「우뢰매」, 「태권 V」등이 등장한 시기의 한국 애니메이션 3개만 써보십시요.

● **질문 5**
일본 캐릭터(인물, 메카닉)를 그대로 베낀 한국 애니메이션을 꼽는다면?

● **질문 6**
올해 반드시 나와야 할 소프트는? 「다이나믹 ×콩 대백과」시리즈를 기억하고 계십니까?
기억한다면 어떤 시리즈가 가장 재미있었습니까?

● **질문 7**
새로운 태권 V의 필살기는 어떤 것이 좋을까요?

● **질문 8**
다시 부활하는 태권 V에 바라는 점이 있다면?

지난호 당첨자

게임파워 필자 모집

게임파워에서는 게임 공략 필자를 모집합니다. 부문은 차세대기(DC, SS, PS, N64)와 아케이드입니다. 게임경력은 3년 이상, 나이는 17세 이상이어야 하며 취재팀 이재덕에게 연락주시면 됩니다.
연락처: (02)3142-6845

담당자의 혼잣말

● …15명인가…이번 달은…? 킥… 크크큭…조금만 틀을 깨면 보이는 것을…. 뭐 좋겠지. 정답률이 10% 이하라는 것은 내가 의도한 대로다. 못 찾겠다는 독자들의 원성은 상관없다. 아직…문제는 얼마든지 있다. 그나저나 아직도 관제엽서를 이용하는 독자들은 좀 곤란하군. 애독자 엽서를 이용해야 할텐데…. 뭐 좋아. 아무튼 다음 번에는 정답률 0%에 도전해보자. 파워점수를 쉽게 얻을 수 있다는 인식을 내가 고쳐주지. ……크큭 무훗, 무하하하하핫카하하하핫!! 아! 마감은 2월 15일인가?

소환수를 감동시켜라

궁하면 통하리라! 롤플레잉 게임중 빠질 수 없는 소환마법. 마법 발동자의 능력에 따라 소환되는 정령이나 운석, 드래곤이나 피닉스와 같은 몬스터의 능력과 숫자가 결정되어지며 능력이 강할수록 상위정령의 전설의 소환수를 소환할 수 있다.

이번 호부터 신설된 행운의 파워 코너 「소환수를 감동시켜라」
이번 달 행운은 모든 게이머들이 한 번쯤 꿈꾸는 게임기 무상 수리!!
그럼 이 행운을 잡은 독자분의 사연을 들어보도록 하죠.

추카 추카해요!!!

권오재/ 충남 천안시 성정동 245-2번지

소환수여! 안녕하십니까? 바로 본론으로 들어가겠습니다. 전 고2가 되는 학생입니다. 제가 새가 새턴을 만난 지 어언 3년이 지났습니다. 특정조건(기말고사 성적)을 만족시켜 부모님께 얻은 아이템이고요, 가족만큼이나 아끼는 보물입니다. 하지만 지금은 멈춰버린 본체를 꺼내어 닦고, CD도 챙겨보고, 시간의 여유가 있을 땐 그냥 꺼내 놓고 바라보며 명상에 잠기는 일밖에 할 수가 없습니다. 사건은 98년 7월 6일. 지금 생각해도 어이가 없습니다. 전 많은 고민 끝에 98년 4월에 복사 칩을 달았습니다. 기계수명이 준다는 설도 있고, 이러면 세가가 망하게 되는데라는 생각도 했습니다. 하지만 시대의 흐름에 휘말려 새턴 구입 1년 7개월만에 큰 맘 먹구 칩을 달아, 220V는 절대 못 먹게 하고 파워가 가르쳐 준대로 새턴을 켜고 껐는데…, 1998년 7월 6일 「버닝 레인저」를 하는데 갑자기 새턴에서 '허거덕!!' 소리가 나더니 화면이 흑백 비스무레하게 나오는 것입니다. 어떤 때에는 흑백으로, 그러다가 미묘한 번짐으로 연출이 되어 저의 뇌를 긁었습니다. 우욱! 시간이 약이 될까 하고 좀 시간을 두고 다시 플레이를 시켜도 마찬가지더군요. 게임은 정상적으로 플레이가 되긴 하나 색상이 미친 듯이 번지고 있습니다. 게임샵에 가보았더니 아저씨께서 용산에 가야겠다고 하시면서 돈이 꽤 들거라고 하셨습니다. IMF라 부모님께 더 이상 게임문제로 금전적 지원을 바랄 수도 없고 해서 그냥 사용하고 있습니다. 그런데 마침 파워에서 소환수를 감동시키면 겜기를 무상수리해 주신다는 소식에 이렇게 사연을 띄웁니다. 새턴이 죽으면 저도 죽습니다. 드림캐스트는 드림일지언정 저의 새턴은 저의 현실이기에 꼭 고쳐져서 저의 현실이 제대로 돌아가기만을 간절히 바랍니다.

게이머에게 있어서 게임기 고장은 제2의 인생이 사망한 것과도 마찬가지죠. 새턴이 죽는다면 자신도 죽을 수 있다는 과장된 표현 속에서 오재군의 게임기에 대한 사랑과 비장한 각오를 느낄 수 있었습니다. 머나먼 천안에서 용산까지 오실 것 없습니다. 여기 저 「소환수」가 감동의 사연을 받은 대가로 게임기를 무상 수리해 드리죠!

凡人/ 강원도 강릉시 노암동 현대APT 101동 1005호

위대하신 소환님! 제 새턴을 살려주십시오. 제 새턴은 작년 4월경 구입했습니다. 그 당시 비록 새턴이 플스에게 밀리곤 있었지만, 2D격투 게임에선 램팩의 위력으로 플스를 누르고 있었죠. 그래서 전 화이트 새턴과 「더 킹 오브 파이터즈」를 샀습니다. 그런데 1998년 11월경 「통곡 그리고」 액플을 손보던 중 대참사가 일어나고야 말았던 거십니다. 크억! 전원은 들어오는데 TV가 새턴인식을 못하는게 아닙니까. 저는 부랴부랴 게임센터로 뛰어갔지만 대답은 수리비가 7만원이나 든다는 것이었습니다. 그때의 충격은…, 아무튼 전 그 전주에 램팩도 맛이 가고 액플도 20번 꽂으면 1번 뜨는 등 모든게 엉망이 되어버려 충격은 몇백 배였습니다. 게다가 제 친구가 얼마전 새턴을 8만원 주고 팔았다는 말을 듣고 고치느니 다시 사겠다싶어 문을 나섰지만 돈이 없었습니다. 그래서 열심히 의지를 갖고 돈을 모으고 있지만 아직까지…, 때론 게임계를 떠나려고도 했지만 들끓고 있는 제 몸속의 게이머 피가 저를 내버려두지 않았습니다. 그래서 오락실을 전전하며 살아가던 중 우연히 파워에서 당신을 보았습니다. 전 당신을 믿고 있습니다. 암흑의 구렁텅이에서 절 구해줄 분은 당신뿐입니다.

역시 또 새턴인가요? 문제점은 아무래도 새턴의 역사에 남을만한 슬픈 인식률 때문인 것 같군요. 그렇게 심한 문제는 아니지만 그대로 놔두면 점점 더 상태가 나빠집니다. 흠, H/W 코너도 아닌데 쓸데없는 말들을 늘어놓았군요. 아무튼 凡人군의 들끓는 게이머의 피를 제가 폭주하게 만들어 보죠. 받으십시오! 이번 달 「소환수」 최고의 필살기 '게임기 무상수리 브레스'를!!

당첨자 안내

당첨되신 독자분께서는 고장난 게임기를 직접, 또는 우편을 통해 '테크노마트 게임월드'에서 무상수리를 받으실 수 있습니다. 될 수 있으면 직접 방문을 요하며 그렇지 못할 경우는 반드시 사전에 전화 연락 후 우편을 이용하시기 바랍니다.

여기로 보내세요

게임월드 TECHNO MART

서울시 광진구 구의동 546-4번지 테크노마트 8층 C-084호(우:143-200)

이 코너에서는 여러분들이 사연으로 소환수를 감동시킬 경우, 그대들의 어려움을 깔끔하게 해결해 드리겠습니다. 구구 절절한 사연은 원치 않습니다. 왜? 꼭 자기가 당첨이 되어야만 하는지를 명확하게 밝혀 감동시키시면 됩니다.

이번달 관련 주제

무비카드를 절실히 필요로 하는 독자분들의 감동적인 사연을 기다리겠습니다!!

-사연과 얼굴사진을 꼭 함께 보내주세요

- 마감: 매달 15일
- 보낼 곳: (121-160)서울시 마포구 상수동 324-1 범경빌딩 5층 「소환수를 감동시켜라」
- 문의전화: 02)3142-6845
- 협찬: 테크노 마트 8층 C-084 게임월드 02)3424-8477

※게임월드에서는 지방분들을 위해 친절한 전화상담과 우편을 통한 판매를 실시하고 있습니다. 게임월드의 문은 언제든지 활~~~~~~알짝 열려있으니 주저 마시고 두드리세요.

지금은 준비중

소환수의 손길에서 벗어난 독자분들! 너무 비관하지 마십시오. 여기 그대들을 위한 행운들이 충돌하고 있습니다. 그게 무엇인고 하니! 매달 이 코너에 등장하는 '파워제다'를 한 마리 한 마리 모아 잘 키우시면 언제 터질지 모르는 폭탄 이벤트에 참여하실 수 있습니다. 독자분들께 곧 행운이 찾아갑니다.

폭탄 이벤트

- **참여 조건:** 게임파워 99년 3월호부터 ~?(폭탄 이벤트 개최 전달) 등장하는 파워제다 모두 모으기
- **일시:** 폭탄이니 만큼 언제 터질지 모름. 하지만 곧 터짐

금세기 최후의 성전이 시작된다!

봉신영역 엘츠바유

이번에 출시된 유케즈의「봉신영역 엘츠바유」는 약간 독특한 이미지의 대전 게임이다. 언뜻 보기에는 일반적인 대전 게임이라고 생각하기 쉽지만 이 게임은 등장 캐릭터 개개인의 프로필이 확실하며 각 스테이지마다 스토리가 도입되어 있다는 특징이 있다. 이번 호에서는 캐릭터의 조작 요령 및 필살기 내용 등을 포함한 프로필과 스토리를 완전 공략하기로 한다.

장르: 대전 액션
제작사: 유케즈
발매일: 1월 14일
발매가: 5,800엔

그래픽
조작감
스토리
사운드
소장가치

게임 시스템 설명

조작키 설명

방향키: 이동
△버튼: 공격
□버튼: 방어

게임 모드 설명

스토리 모드

선택한 캐릭터로 CPU와 대전하면서 캐릭터 상호간의 이벤트가 진행되는 모드. 선택하는 캐릭터에 따라서 진행되는 이벤트가 전부 다르다.

1P 모드

스토리 모드에서 이벤트 부분만을 제거한 순수 대전 모드. 말이 필요 없다. 무조건 싸우자!

VS 모드

플레이어 2명이 서로 대전하는 모드. 다른 대전 게임처럼 핸디캡을 줄 수도 있고 대전장소를 선택할 수도 있다.

서바이벌 모드

하나의 체력 게이지로 몇 명의 CPU를 이길 수 있는지를 겨루는 모드. 이기면 에너지가 약간 회복되지만 어느 정도 실력이 있지 않으면 계속 이기기 힘들다.

프렉티스 모드

조작법을 연습하는 모드로 인형 역할이 되어주는 상대방에게 여러 가지 동작을 지시할 수 있으며 게임 시스템을 설명해주는 동영상도 수록되어 있다. 플레이어를 위한 제작사의 배려를 피부로 느낄 수 있는 모드이다.

옵션

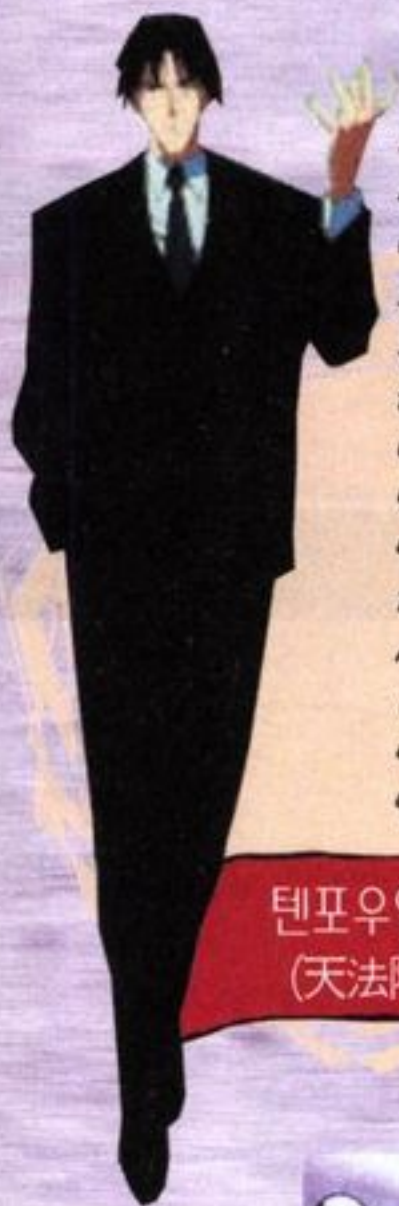
난이도나 각종 설정을 변경하거나 세이브, 로드 등을 할 수 있는 모드. 게임을 진행하다 보면 여러 가지 특수한 설정을 할 수 있게 된다.

등장 캐릭터 소개

완전징악 단자이버
(完全懲惡ダンザイバー)

직업: 특이탐사관(特異探査官)
성별: 남
나이: 21세
속성: 정의
출신: 우주
이하둘카를 무찌르기 위해 이·프라셀로 소환되지만 왕실 내부의 무정한 사람에 의해 파트너인 유리(ユリィ)가 '엘스바유' 결계 유지용의 매체로 납치되어 버린다. 괴로워하는 시민들을 위해 무엇보다도 유리를 구하기 위해 이하둘카와의 전투를 결심하게 된다

알티=알=라젤
(アルティ=アル=ラーゼル)

직업: 마법사
성별: 남
연령: 15세
속성: 정의
출신: 이·프라셀
다른 세계에 사는 사람들에게 피해를 주면 안된다면서 '소환'계획에 반대하지만 왕명에 의해 어쩔 수 없이 '에릴(エリル)'을 소환한다. 하지만 다른 세계에서 소환한 사람을 봉인영역의 안정을 위한 매체로 사용하려는 것에 반발하여 자신의 손으로 이하둘카를 쓰러뜨리려고 한다

텐포우인 케이야
(天法院 慧矢)

직업: 음양사
성별: 남
나이: 24세
속성: 악
출신: 일본
하둘카 토벌을 위해 소환된 사나이. 이하둘카로부터 죽은 애인 히미카를 살릴 수 있는 힘을 얻으려고 한다. 케이야보다 먼저 소환되지만 그곳에 있었던 사람을 살육한 후 도망간 라이(ライ)라는 남자가 히미카를 죽인 '역오망의 남자'라는 사실을 알고 그의 뒤를 쫓게 된다

에릴=프로즈
(エリル=プローズ)

직업: 용병
성별: 여
나이: 17세
속성: 중립
출신: 이·프라셀
본래는 이·프라셀 사람으로 '기생장갑 네피름'을 사용하며 '전사 에릴'이란 칭호를 갖고 있다. 실력을 인정받아 왕궁에 소환되었으며 그곳에서 자신을 소환한 소년 마도사에게 호의를 품는다. 소환 계획을 반대한 마도사를 위로하고 그에게 자신의 존재를 어필하려는 불순한 동기(?)로 이하둘카 타도를 결심한다

히메노 미도리
(姫野 翠)

직업: 격투가
성별: 여
나이: 18세
속성: 중립
출신: 일본
불운류 고식격투술 종가(不韻流古式格闘術宗家)의 후계자. 몇 년전, 사악한 악령을 상대로 싸우는 도중 본의 아니게 '케이야'에게 도움을 받은 적이 있다. '세츠나(セツナ)'와는 어려서부터 알고 지낸 사이로 그녀의 미묘한 변화를 눈치채고 있다. 단지 강적과 싸우고 싶다는 생각에 이번 토벌에 참가한다

이하둘카
(イハドゥルカ)

직업: 마인
성별: 여
나이: 23세
속성: 악
출신: 불명
예전에 이·프라셀에 살던 '이하둘카=일=이넬'이라는 무녀의 몸을 지배하던 마인. 카쿠리네와 둘도 없는 친구사이였지만 이하둘카에 의해 정신과 몸을 지배당하자 카쿠리네가 그녀를 한번 죽여버린 것으로 추측한다. 침착하고 조용한 성격의 소유자이지만 그 마력의 위력은 실로 엄청나다

가리=버닛슈 그래그맨
(ガリィ=バニッシュ グレッグマン)

직업: 바운티 헌터
성별: 남
나이: 36세
속성: 중립
출신: 우주

자기 자신이 '프로'라는 것을 자랑스럽게 여기고 있으며 상대가 악마이던지 불려간 곳이 다른 차원의 세계이던지간에 보수만 주면 일을 해준다. '힘있는 사람(혹은 물건)'과 반응하는 '불명의 피아노(不鳴のピアノ)'을 갖고 있어서 그것과 반응을 보이는 이하둘카에게 상당한 흥미를 보인다

카쿠리네
(かくりね)

직업: 무녀
성별: 여
나이: 1만 10세
속성: 악
출신: 불명

자신을 유일무이한 존재인 '카쿠리네'라고 칭하는 무녀. 인간에서 진화한 형태로서 이하둘카와 동격이다. 나이가 1만 살을 넘었다고는 하지만 인간과는 다른 시간축에 존재하고 있어서 외모나 태도는 소녀 특유의 귀여움이 돋보인다. 차원 이동 등의 특수한 능력을 지니고 있지만 자신은 사람이 갖고 있는 가능성의 궁극형체라고 생각하고 있으며 사람에 대한 증오심이 대단하다

라인드웰=레인릭스
(ラインドウェル=レインリクス)

직업: 사이코퍼스
성별: 남
나이: 20세
속성: 악
출신: 영국

마검 샤할에 의해 정신이 이상해진 사나이. 이하둘카 토벌을 위해 자신을 소환한 사람들을 죽이고 도주한다. 일전에 마검을 봉인하러 온 케이야 일행들과의 전투에서 히미카를 죽인 장본인이기도 하다

사이즈키 세츠나
(齊月 セツナ)

직업: 능력자
성별: 여
나이: 14세
속성: 정의
출신: 일본

의식체 '카린(華麟 :かりん)'을 몸 속에 지니고 있는 중학생. 보통 때에는 명문 학교의 학생이지만 '사음(邪陰 :やかぎ)'이라고 불리우는 어둠의 무리로부터 사람들을 지키는 '수호자'로서의 얼굴을 가지고 있다. 이하둘카에 의해서 이·프라셀로 소환되자 자신이 왜 이 땅에 불려왔는가를 알기 위해 이하둘카를 찾아간다

이동에 대한 설명

방향키→: 전방이동.

방향키←: 후방이동.

방향키↑: 안쪽이동(화면 안쪽으로 이동. 즉, 적을 중심으로 좌측으로 돈다).

방향키↓: 앞쪽이동(화면 바깥쪽 즉 적을 중심으로 우측으로 돈다).

달리기: 방향키를 상대방 쪽으로 계속 누른다.

뒤로 돌기: 상대방과 근거리에 있을 때, →(상대방쪽) + □버튼으로 '뒤로 돌기'(상대 후방으로 도는 것)가 가능하다.

점프: 방향키↑ 두 번 + □버튼으로 점프를 한다.

기본 공격에 대한 설명

원거리공격: 상대방이 멀리 있을 때 △버튼을 누르면 원거리탄을 발사하며 세 번까지 연속공격이 가능하다.

근거리공격: 상대방이 바로 앞에 있을 때 △버튼을 한 번 누르면 직접공격을 두 번하며 공격 중에 △버튼을 한 번 더 누르면 세 번째 공격을 행한다.

띄우기 공격: 방향키 ↓ 두 번 + △버튼으로 띄우기 공격을 한다.

활공 공격: 방향키 → 두 번 + △버튼으로 활공 공격(달려가면서 치기)을 한다. 이 공격을 상대방이 공중에 떠 있을 때 행하게 되면 활공 3연속 공격이 된다.

점프 공격: 방향키 ↑ 두 번 + △버

원거리탄 발사!

이것이 바로 '활공 3연속 공격'

튼으로 거리에 응한 '점프 공격'이 가능하다. 상대방과 아주 가까이에 있을 때에는 뒤 잡기 점프 공격이 된다.

스텝 공격: 각 이동방향을 누른 상태에서 △버튼을 누르면 스텝 공격을 가한다. 뒤로 스텝 공격을 할 때에는 근거리에서만 뒤 활공 공격이 된다.

필살기에 대한 설명

필살기 공격: 각 캐릭터는 각각 3종류의 필살기를 갖고 있다. 세츠나의 경우, 방향키 →+△버튼으로 '인황단(燐凰斷)', 방향키 ↑ + △버튼을 동시에 눌러서 '천장섬(天翔閃)', 방향키 → +△버튼으로 '잔광란(殘光亂)', 그리고 그 필살기를 사용할 때 △버튼을 두 번 누름으로써 필살기의 속성을 변하게 할 수 있다.

파워 채우기: △버튼을 계속 누르고 있으면 파워 게이지를 채울 수 있다. 파워 게이지가 에너지만큼 채워지면 파워 크리스탈이 생긴다. 즉, 에너지가 적을수록 파워 게이지를 빨리 채울 수 있다.

파워업 필살기: 각 캐릭터는 한 종류 이상의 파워업 필살기를 갖고 있는데 파워 크리스탈을 하나 사용함으로써 그 필살기를 강력하게 할 수 있다. 세츠나의 경우, 방향키 →+ △버튼(누른 채로 있음)으로 '인황단'이 더욱 강력해진다. .

초필살기: 각 캐릭터는 초필살기를

세츠나의 잔광란!

속성을 바꾸면 여러 개가 나간다

하나씩 갖고 있다. 방향키 ←+△버튼으로 파워 크리스탈을 발사해서 이것이 명중하면 세츠나의 경우 '절화·영설참(絶華·玲雪斬)'이 발동한다.

포박공격에 대한 설명

근거리 잡기: 상대방이 가까이에 있을 때, 방향키 ↓ + △버튼으로 '근거리 잡기'가 가능하다. 상대방의 뒤에서 실행하였을 때에는 뒤에서 잡기가 된다.

중·원거리 잡기: 상대방과 중·원거리에 대적시, 방향키 ↓ + △버튼으로 거리에 대응한 '포박공격'이 가능하다. 만들어지는 원 안에 적을 가두면 포박 성공! 원이 만들어지고 있는 도중에 △버튼을 다시 누르면 원을 커지게 할 수 있다.

상대방을 원 안에 가두자

성공하면 잡는다!

방어에 대한 설명

방어: □버튼으로 모든 방어가 가능하다.

원거리 방어: 원거리의 경우에는 타이밍을 맞추면 원거리탄을 튕겨 보낼 수도 있다.

근거리 방어: 상대방이 가까이에 있는 경우에도 타이밍을 맞춰서 직접공격을 튕겨낼 수 있다. 또한 연속공격 중에도 □버튼을 누른 채로 있으면 세 번째 공격을 튕겨낼 수 있다.

포박 방어: 원이 완성되기 전에 □버튼을 누르면 포박 공격을 방어할 수 있다.

포박 방어!!

특수동작에 대한 설명

다운: 쓰러졌을 때, 임의의 타이밍으로 일어나기가 가능하다. 방향키 ↑와 ↓를 누르면 해당하는 방향으로 구르면서 일어난다.

무방비 상태: 상대방에게 특수한 공격을 당하면 무방비 상태가 되지만 이 상태에서 버튼을 연타하면 빨리 회복할 수 있다. 또한 상태에서 활공 공격을 당하게 되면 특수활공공격 상태로 들어가게 된다. 단, 회복을 빨리 하면 상대방에게 카운터 공격을 할 수도 있다.

낙법: 띄우기 공격을 당했을 때 □버튼을 누르면 낙법을 한다. 제자리에서 쓰러지는 경우에도 □버튼을 누르면 낙법을 할 수 있다.

프레셔 대시: 활공 공격끼리 부딪치게 되면 프레셔 대시라는 상태에 들어가게 된다. 일정시간내에 버튼을 많이

이것이 '프레셔 대시'. 게임 중에는 정말 보기 힘들다

연타한 캐릭터가 상대방을 무방비 상태로 만들게 된다.

테크닉에 대한 설명

찍기 공격: 쓰러진 상대에게는 찍기가 가능하다. 통상공격, 필살기 등으로 추가 대미지를 줄 수 있다.

연속 공격: 통상공격 중, 각 방향키를 누르면 세 번째 공격에서 필살기를 이어서 칠 수 있다. 또한 방향키를 두 번 누르면 각종 통상공격도 이어서 칠 수 있다.

연속 공격 2: 필살기에는 상대방을 멀리 날려버리는 것도 있다. 이것을 이용해서 상대방이 낙법을 하고 있을 때 포박공격으로 연결할 수도 있다.

카운터 공격: 상대방의 필살기에 대응하여 카운터 공격으로 반격을 할 수 있다. 필살기를 발동하기 직전에 근거리 공격을 실시하면 카운터가 성립된다. 카운터 공격을 당한 상대방에게는 각종 연속 공격을 가할 수 있다.

근거리 포박 방어: 상대방 동작 중에 방향키 ↓ + △버튼으로 근거리 포박 방어가 가능하다.

방어 후 파워 채우기: 통상 파워를 채울 때에는 공격을 하게 되므로 약간의 딜레이가 생기지만 방어 후 공격 버튼을 곧바로 누르면 재빠르게 파워 채우기를 할 수 있다.

일어나기 캔슬: 일어나는 동작이 캔슬되면서 재빨리 다음 동작으로 들어간다.

필살기로 멀리 보낸 후

중거리 잡기!!

캐릭터별 필살기 설명

단자이버

바이스트라이버(バイストライバー)

△은 직선적으로 공격하는 것으로 공격이 맞으면 상대가 크게 뒤로 밀려난다. △△는 사정거리가 짧고 상대를 밀려나게 할 수는 없지만 넓은 범위로 공격할 수 있다. 상대가 돌면서 다가올 때 효과만점.

→+△ →+△△

스파이럴 봄버(スパイラルボンバー)

말 그대로 몸을 회전하면서 돌진하는 기술이다. △, △△ 두가지 다 직선적인 공격을 하지만 미묘한 차이가 있다. △는 기본적인 움직임으로 띄우기 공격 이후에 이어서 사용할 수 있으며 △△는 공격범위가 넓고 △보다 이동 기도가 높다는 것이 포인트.

↑+△ ↑+△△

라이트닝 드라이브(ライトニングドライブ)

검은 공을 만들어서 발사하는 기술. 무방비 속성을 지니므로 명중시 상대를 일정시간동안 무방비 상태로 만든다. △는 직선상으로 한 발을 발사하지만 △△는 상대의 양옆으로 한 발씩 발사한다(단, 상대방이 움직이지 않는 경우에는 맞지 않는다). 이 기술은 파워 업시킬 수 있다.

←+△ ←+△△

알티=알=라젤

초열염파(焦熱焰波: ザファ・バール)

이 기술 중에서 사용빈도가 높은 것은 △이다. 사정거리가 조금 짧지만 속도가 빠르고 무방비 속성을 지닌다. 그에 비해 △△은 멀리 있는 적과 거리를 유지할 때 주로 사용된다.

→+△ →+△△

홍련폭렬(紅蓮爆裂: ラミルド・ザーム)

노란 빛의 공을 만드는 주문으로 적의 원거리 공격을 무마시킬 수 있다. △로 만들면 앞에 조그마한 공을 생성하고 △△로 만들면 자신을 공 속에 가두는 형태로 만든다. 둘 다 공격범위가 넓지 않아서 근거리 공격용으로밖에 사용할 수 없다.

↑+△ ↑+△△

주제룡 · 소환(朱帝龍 · 召喚: ディザーム・ロー)

화룡을 불러내는 주문. △로 불러내면 1마리의 화룡이 적을 향해 일직선으로 날아가고 △△로 불러내면 두 마리의 화룡이 적의 좌우측으로 날아간다. 파워업이 가능.

←+△ ←+△△

텐포우인 케이아

영시화(影矢禍: かげやじり)

이 기술은 무방비 속성을 지닌다. △로 사용하면 직선적으로 발사하지만 △△로 사용하면 상대방의 좌우측으로 발사한다. 이 기술은 넓은 범위로 발사하는 파워업 필살기도 있지만 이 경우에는 무방비 속성은 없다.

→+△ →+△△

서석류(瑞石榴: みずざくろ)

△로 사용하면 상대방 쪽으로 발사되고 △△로 사용하면 바로 앞쪽으로 발사된다. 상대와의 거리에 따라서 나누어서 사용하는 것이 효과적. 이 기술은 쓰러진 상대에게도 효과가 있다.

↑+△ ↑+△△

진좌붕(鎮座棚: ましずめかご)

이 기술은 지면을 기어가듯이 나가는 기술이기 때문에 일반 원거리탄 등으로는 상쇄시킬 수 없다는 특징이 있다. 이 공격이 명중하면 상대방은 그 자리에서 쓰러지게 된다. △는 속도가 빠르다는 장점이 있고 △△는 속도가 느리고 위력도 없지만 명중했을 때에 파워 크리스탈이 하나 생기게 된다.

←+△ ←+△△

에릴=프로즈

카레아바라(カレアバーラ)

이 기술은 무방비 속성을 지닌다. △로 사용하면 상대에게 직선적인 공격을, △△로 사용하면 상대의 좌우측으로 공격을 한다. 사정거리가 길며 무방비 속성이 있어서 상대와 거리가 있을 때에는 적극적으로 사용하자.

→+△

→+△△

레미바르나(レミルバルーナ)

자신의 몸을 회전시켜서 상대방을 공격하는 필살기이다. △로 사용하면 세로로 돌며 △△로 사용하면 가로로 돈다. 참고로 △△는 명중하면 적을 날려버리는 속성이 있으며 파워업이 된다.

↑+△

↑+△△

노디스란(ノディスラーン)

레이저 발사 기술로 사정거리가 매우 짧다는 단점이 있다. △로 사용하면 상대방을 중심으로 세로로 발사하고(점프해도 맞는다) △△로 발사하면 가로선을 긋는 것처럼 발사된다(옆으로 피해도 맞는다). 각각의 특성을 잘 살려서 활용해야 하는 기술이므로 사용빈도는 조금 낮은 편이다.

←→+△

←→+△△

히메노 미도리

불운류 고식격투술 9대 계승기 '순설(純雪)'

흔히 볼 수 있는 장풍이라고 생각하면 된다. △와 △△의 타이밍 차이는 없으며 단지 공격 판정 등의 미묘한 차이가 있을 뿐이다. 이 필살기에는 어마어마한 장풍을 날리는 파워 업 필살기가 준비되어 있다.

→+△

→+△△

불운류 고식격투술 13대 계승기 '일신하(壹迅霞)', '이천하(貳穿霞)'

적에게 돌진해서 명중하면 그때부터 타격기로 변환되는 기술. △로 발동하는 기술이 '일신하'로 지면 바로 위를 달려간다. △△로 발동하는 기술은 '이천하'로 가볍게 점프한 후 옆차기로 이어진다. 두 기술 모두 방어시에는 위로 튕겨나간다는 단점이 있으므로 우선 무방비 상태를 만들어 놓은 다음에 기술을 걸도록 하자.

↑+△

↑+△△

불운류 고식격투술 28대 계승기 '환취(幻翠)'

미도리의 무방비 속성 필살기. △로 발사하면 적에게 직선으로 한 발, △△로 발사하면 적의 좌우측으로 각각 한 발씩의 공격을 가한다(적이 움직이지 않는 경우에는 맞지 않는다). 공격판정이 커지는 파워 업 필살기도 있다.

←→+△

←→+△△

사이즈키 세츠나

인황단(燐凰斷: りんおうだん)

무방비 속성을 가진 세츠나의 필살기. △로 발사하면 적에게 한 발, △△로 발사하면 적의 좌우측으로 각각 한 발씩을 발사한다. 단, 이 경우에는 그 경로가 불확실하여 적이 가만히 있어도 맞을 수도 있다. 파워 업 필살기에서는 총 여섯 발을 발사한다.

→+△

→+△△

천장섬(天葬閃: てんそうせん)

점프해서 상대방에게 2단 베기를 가하는 기술. △는 공중에서 2단 베기를 하고 △△는 그 2단 베기 후 착지하면서 상대방을 한 번 더 벤다. 근거리 전용 필살기이므로 사용빈도가 그리 높지는 않다.

↑+△

↑+△△

잔광란(殘光亂: ざんこうらん)

이 기술이야말로 세츠나가 자랑하는 최고의 기술이다. 재빠른 속도와 큰 공격 판정, 게다가 명중시에는 상대가 쓰러지므로 내리찍을 수도 있고 파워를 모을 수도 있다. 단, 한 가지 흠이 있다면 속성에 변화를 주었을 때 그 이동 경로가 산을 그리듯이 위로 올라갔다가 아래로 내려오기 때문에 적이 근거리에 있을 경우 적의 머리 위로 넘어가는 경우가 있다.

←→+△

←→+△△

가리=버닛슈=그래그맨

가이겐벨크(ガイゲンベルク)

△는 지면 위로 불꽃이 지나가듯이 발사되는 기술이고 △△는 땅 위에서 불기둥이 솟아나는 기술이다. △는 무방비 속성이 있지만 △△에는 이것이 없다. 이 기술은 파워업할 수 있는데 이러한 경우에는 △△이 상대방 쪽으로 세 번 발사된다(화면에 불기둥이 가득~).

베젠돌파(ベーゼンドルファー)

기술 명칭으로 봤을 때는 돌격형이라고 생각하기 쉽다(실제로도 돌격형이지만…). △로 발동되는 기술은 앞으로 달려가서 적을 명중시키면 그 때부터 기술로 이어지게 되는 기술로 상대방의 머리를 잡아 올려서 배에 대고 기관총을 쏜다. △△는 손에서 레이저 빔이 나가는데 이것은 상대를 날려 버리는 속성이 있다.

크리겔슈타인(クリーゲルシュタイン)

이 기술은 '엘츠바유'에서도 가장 강력한 성능을 가졌다. 무방비 속성이 없을 뿐 거의 환상적이다. △로 발사하면 원을 그리며 미사일들이 발사되며 △△로 발사하면 상대의 좌우측의 지면 바로 위로 미사일이 날아간다. 여기서 추천하는 것은 △로 발사하는 것이다. 이것은 상대방이 쓰러져도 히트하기 때문에 원거리에서 연발할 경우 가장 쉬운 얍삽이(?) 기술이라고 할 수 있다.

라인드웰=레인릭스

라지엘(ラジエル)

가슴의 문장에서 빛이 나가는 기술. △와 △△의 기술은 얼핏 비슷해 보이지만 성질은 전혀 다른 것이다. 전자의 경우 무방비 속성을 가진 적색 빛이 발사되는데 속도는 매우 빠른 편이지만 사거리가 짧다는 단점이 있다. 후자의 경우는 푸른 빛이 발사되는데 사거리가 길고 위력도 좋지만 속도가 매우 느리다는 단점이 있다.

알벨츠스(アルベルッス)

검으로 상대를 마구 찌르는 사악한 기술. 이 기술도 일단 걸린 다음에 동작이 실행되는 기술이다(거의 잡기 기술에 가깝다). △는 직선으로 상대를 찌르고 △△는 횡으로 크게 일섬을 긋는다. 상대가 주위를 돌면서 공격해올 때에는 △△으로 공격하면 된다. 이 기술에는 파워업 필살기가 준비되어 있는데 그 성질은 전혀 다른 것이다.

레메게톤(レメゲトン)

지면 위로 작은 불기둥이 여러 개 발사되는 기술. △는 직선으로, △△는 상대의 좌우측으로 나간다. 불기둥의 크기는 작지만 상당히 높은 곳까지 올라가므로 점프로 피하기는 힘들다. 게다가 쓰러져 있는 상대에게도 명중시킬 수 있으므로 이 기술만으로도 2연타를 가할 수 있다.

이하둘카

선려의 작염, 유애의 주박이 되는 초열의 빛(鮮麗の灼炎, 遺愛の珠箔となりし焦熱の輝き)

이하둘카의 기술명은 정말 장난이 아니다. 이 기술은 무방비 속성이 있는 필살기로서 △로 발사하면 상대의 정면과 위쪽으로 빛의 창이 발사된다. △△로 발사하면 상대의 좌우로 발사하게 되는데, 속도가 느린 만큼 창의 길이를 모두 방어해야 한다.

작열 안에있는허공의 순간, 잠드는 명허의 계(灼熱の内にある虚空の瞬, 眠れる冥墟の戒め)

이 기술 역시 엄청난 이름의 기술로 방어용이라고 할 수 있다. △로 발동하면 이하둘카의 주위에 푸른 공이 네 개 생기면서 주위를 감싸고 돈다. △△로 발동하면 그 공들이 멀리까지 회전하면서 나간다. 특별한 속성은 없으며 파워 업 필살기도 있다.

소용돌이를 광분하는 문, 원로의 증거에 묶인 무늬(大過を狂奔せし扉, 遠路の證に囚われの綾)

이 기술은 적을 향해서 불을 발사하는 기술이다. △로 발동하면 적을 향해 한 발의 불을 발사한다. △△로 발동하면 적의 좌우로 각각 한 발씩의 불을 발사한다. 이 두 가지 기술에는 상대를 날려버리는 속성이 있다.

카쿠리네

천음도(天陰到: ひしと)	정숙으로 만공에 울리는 이치의 소리	월우수(月雩穗: つみほ)
여러 개의 불을 상대방에게 던지는 기술. △로 발사하면 두 발을, △△로 발사하면 네 발을 발사한다. △△의 경우에는 상대의 좌우측에 각각 두 발씩 발사하는 것이다. 이 기술은 모두 무방비 속성이 있다.	상당히 어려운 이름의 필살기이다. △로 사용하면 카쿠리네가 자기 크기만한 원을 굴리면서 상대방에게 돌진한다. △△로 사용하면 빙글빙글 돌다가 돌진하면서 일곱가지 색깔의 원을 마구 뿌린다. 만일 이 기술을 사용한다면 △△을 추천한다. 마지막까지 원을 돌리며 끝나기 때문에 상대가 방어를 해도 사용한 후의 딜레이가 적다. 그에 비해 △은 딜레이가 조금 큰 편.	몸 주위에 원을 만드는 기술. △로 발동하면 몸 주위에 노란 색의 작은 원이 생긴다. 여기에 걸리면 적이 원에 갇힌 채 멀리 튕겨 나간다. △△로 발동하면 붉은 원이 크게 생기면서 상대를 공격한다. 전자의 기술은 근거리용, 후자의 기술은 원거리용이다
→+△ / →+△△	↑+△ / ↑+△△	←→+△ / ←→+△△

스토리모드 공략

프롤로그

다른 차원에 존재하는 생명체,
'이하둘카(イハドゥルカ)'.
그에 의해 위협받고 있는 세계, '이·프라셀(イ·プラセエル)'.
각국 합동의 작전에 의해 수많은 희생을 치르고 일시적으로 이하둘카를 '봉신영역'에 봉인하는 일에 성공한 왕들. 하지만, 여전히 변치 않는 위협상태이기 때문에, 그들은 힘을 가진 다른 차원의 인간 소환을 강요당한다.
많은 의혹을 지닌 채 진행되는 대규모 소환 계획. 피소환자의 선출기준은 단 하나의 사항으로 제한되었다.
이하둘카에 대항할 수 있는 힘을 지닌 자…. 소환된 사람들은 앞으로의 전투를 결심한다.
어떤 이는 소중한 존재를 지키기 위해, 어떤 이는 더욱 더 큰 힘을 얻기 위해, 또한 어떤 이는 이하둘카를 사랑하기 때문에….
그리고, 그 모든 사상은 '엘츠바유(Eretzvaju)"로 수속한다….

이 게임의 특징은 바로 이 스토리 모드에 있다. 원하는 캐릭터를 주인공으로 해서 그 캐릭터가 싸우는 과정을 이야기 식으로 엮어나간다는 것이다. 여기에서는 모든 캐릭터를 대상으로 각각의 스토리를 완전 공개하기로 한다. 각 전투의 앞뒤에는 대화가 나오며 이벤트 종료시에 다음 이벤트에 대한 예고가 이어진다. 참고로 여기서는 주인공으로 삼은 캐릭터가 이긴다는 전제하에서 스토리를 진행시킨다.

완전징악 단자이버

새로운 프로 예고

다른 세계의 이·프라셀에 소환된 특이탐사관 단자이버. 엘츠바유에 붙잡힌 파트너 유리를 구하기 위해서 단자이버는 이하둘카와의 전투를 결심한다. 그러한 단자이버를 말리기 위해 그의 앞에 나타난 사람은…. 다음 주의 새로운 프로 '완전징악 단짜이버'. '벌을 단절하는 패왕의 힘. 영착! 단짜이버!! -마도사 알티·알·라젤 등장-'을 기대해주십시오.

이야기 도중에 이런 화면도 나온다

완전징악 단자이버 오프닝 화면

제 1화. 벌을 단절하는 패왕의 힘. 영착! 단자이버!!

VS 마도사 알티·알·라젤

단자이버: 뭐하러 온 거야! 그 쪽 맘대로 불러놓고는 이번에는 막으로 왔다~이건가?

알티: 변명은 하지 않겠어요. 하지만 다른 세계 사람들을 이하둘카와 싸우게 한다는 것은 역시 잘못된 거에요. 그러니까….

단자이버: 강제로라도 막아보겠다…이건가? 그렇다면 받아주겠어! 패왕의 힘이 벌을 단절한다! 완전징악! 단자이버~!!

알티: 난….

단자이버: 그렇게 우울해 하지마…. 이 세계는 정의의 사도가 지켜주겠어.

대결! 과학 대 마법!!

예고

이·프라셀을 지켜줄 것을 약속한 단자이버는 다음 상대를 만나게 된다. 자기의 욕망을 위해 이하둘카의 힘을 추구하는 음양사 '텐포우인 케이야'. 그의 검은 힘이 단자이버를 위기에 몰아넣는다. 과연 단자이버는 그를 이길 수 있는 것일까? 다음 이야기, 완전정악 단자이버 제 2화, '사악한 욕망의 함정, 어둠에서 오는 검은 자객! -음양사 텐포우인 케이야 등장-'을 기대해 주십시오.

제 2화. 사악한 욕망의 함정, 어둠에서 오는 검은 자객!

VS 음양사 텐포우인 케이야.

케이야: 당신 같은 사람, 정말 방해가 됩니다. 제 계획에 오차가 생겨버리니까요.

단자이버: 그래서 어떻게 하겠다는 건가?

케이야: 그야 물론, 방해가 되지 않도록 하는 것이죠.

음양사 케이야. 하단 공격에 주의하자

루리(통신): 괜찮아? 다치지 않았어?

단자이버: 쉽지 뭐. 유리를 구해내기 전까지 절대로 질 수 없어. 그렇지? 유리….

예고

사투를 벌이며 케이야를 쓰러뜨린 단자이버 앞에 이번에는 '마검 사할'을 손에 든 남자, 라이가 나타났다. 예석할 수 없는 힘을 가진 '사할'과 '단자이 블레이드'는 혼심의 불꽃을 튀긴다. 하지만 두 사람은 마검 사할이 갖고 있는 진정한 힘을 모른다. 그리고 그 싸움을 보는 루리의 마음은 흔들린다. 다음 이야기, 완전정악 단자이버 제 3화, '여름 방학 괴기 시리즈. 마검 사할의 공포! -매체 라인드웰·레인릭스 등장-'을 기대해 주십시오.

제 3화. 여름 방학 괴기 시리즈. 마검 사할의 공포!

VS 매체 라인드웰·레인릭스.

루리(통신): 단자이버, 그 검은 마테리얼 스캔이 안돼. 위험해!

단자이버: 걱정하지마. 어차피 이런 곳에서 시간을 낭비할 수 없으니까. 속공으로 간다!

라이: 자를 맛이 있어 보이는데, 너. 충분히 시간을 투자해서 죽여주지.

단자이버 VS 라이

루리(통신): 저…, 단자이버. 만일 내가 유리처럼 되어도….

단자이버: 헉, 학…. 응? 루리, 지금 무슨 말했니?

루리(통신): 아, 아니. 아니야. 아무 것도 아니야….

예고

격전을 계속하는 단자이버에게 도전하는 기생장갑 '네피림'을 입은 소녀 '에릴'. 양보할 수 없는 마음을 그 검에 담고 두 사람은 싸우게 된다. '전사 에릴'의 별명을 가진 그녀는 어째서 이하둘카에게 도전하는 것일까. 맹공을 펼치는 그녀를 앞에 두고 단자이버는 알티와의 약속을 지킬 수 있는 것일까? 다음 이야기, 완전정악 단자이버 제 4화, '강습하는 참광(斬光)은 용병소녀의 사랑! -기생장갑 에릴·프로즈 등장-'을 기대해 주십시오.

제 4화. 강습하는 참광(斬光)은 용병소녀의 사랑!

VS 기생장갑 에릴·프로즈.

단자이버: 이하둘카는 내가 쓰러뜨린다. 약속했으니까. 여기는 비켜 줘.

에릴: 누구랑 약속하던지 당신 마음이지만 그런 건 몰라. 방해한다면 속공으로 지옥행이야!

단자이버: (결국 이렇게 되는 거냐~)일단은 좀 봐주기로 하지.

에릴: 아~, 안되나~. 미안해…, 알….

정의와 사랑. 이기는 것은 누구?

단자이버: 알…? 핫, 더더욱 질 수 없었군, 난.

예고

에릴과의 싸움을 뒤로 하고 타도 이하둘카의 결심을 새롭게 굳힌 단자이버. 그의 앞에 나타난 소녀, 사이즈키 세츠나는 자기 앞에서 도망가라고 그에게 필사적으로 경고한다. 주저하는 단자이버를 앞에 두고 그녀는 경이로운 변화를 보인다. 과연 단자이버는 그녀를 구할 수 있을 것인가. 다음 이야기, 완전정악 단자이버 제 5화, '빼앗긴 천사의 마음. 교복을 입은 사형집행인 -수호천사 사이즈키 세츠나 등장-'을 기대해 주십시오.

제 5화. 빼앗긴 천사의 마음, 교복을 입은 사형집행인

VS 수호천사 사이즈키 세츠나.

세츠나: 도망가세요! 빨리 저한테로부터…. 빨리…! 안돼, 카린…. 안돼~!!

단자이버: 이, 이봐, 왜 그래…, 핫!

세츠나: …도망가라고 …말했었잖아요. …죽어버려도 불평하면 안돼요. …맞아, 죽어버리면 불평 같은 건 할 수도 없지…. 하하하하!!

아파하는 세츠나. 괜찮은 걸까?

단자이버: 어떻게 된 거야, 도대체. 루리, 또 한 사람, 안내해 줘.

루리(통신): 으~응, 알았어.

위성으로 세츠나를 이동시킨다.

루리(통신): 단자이버야말로 괜찮아? 갑옷 파손이 심해.

단자이버: 걱정하지마. 클라이오스의 공격에 비하면 아무렇지도 않아.

루리(통신): 단자이버….

예고

세츠나의 마음을 구한 단자이버 앞에 스스로가 싸움을 즐기는 격투 소녀, 히메노 미도리가 도전을 한다. 고대의 암살술, 불운류 고식격투술을 구사하는 그녀의 맹공에 단자이버의 갑옷이 비명을 지른다. 히메노 미도리, 그녀는 단자이버에게 불운을 가져다주는 사람인 것인가. 다음 이야기, 완전정악 단자이버 제 6화, '나타난 박격의 도전자. 긍지를 담은 뜨거운 주먹! -열혈 격투소녀 히메노 미도리 등장-'을 기대해 주십시오.

제 6화. 나타난 박격의 도전자. 긍지를 담은 뜨거운 주먹!

VS 열혈 격투소녀 히메노 미도리.

미도리: 헤헤~, 당신 같은 사람하고 싸울 수 있다니, 이것만으로도 이 세계에 불려온 보람이 있군.

단자이버: 그래? 고맙군. 그런데 말이야, 난 아직 싸운다고 한 적 없는데.

미도리: 우유부단하네? 남자잖아! 확실히 각오해, 정의의 사도!!

이번 상대는 열혈 격투소녀!?

미도리: 져버렸네…. 완패야…. 앗! 위험해!!

단자이버를 밀치고 자신이 공격당한다.

미도리: 아앗~!!

단자이버: 바,바보야! 왜 이런 짓을…!

미도리: 왜 그랬을까…. 당신 말대로, 내가 바보라서….

단자이버: 말하지마! 루리! 호송해 줘! 줘! 빨리!!

루리(통신): 으응.

???: 실패, 실패. 빗나갔네~.

단자이버: 누구냐! 나와라!!

예고

다음 이야기, 완전정악 단자이버 제 7화, '단자이버 절대절명! 소녀의 미소는 죽음의 초대장 -초순수 카쿠리네 등장-'을 기대해 주십시오.

제 7화. 단자이버 절대절명! 소녀의 미소는 죽음의 초대장

VS 초순수 카쿠리네.

카쿠리네: 안녕하세요? 정의의 사도 오빠.

단자이버: 누구냐?넌!

루리(통신): 조심해.단자이버. 그 아이도 스캐닝이 안돼….

단자이버: 가만있어. 루리! 이 아이만큼은 반드시 내가 쓰러뜨린다!!

카쿠리네: 오빠 너무하네~. 여자아이한테는 좀더 상냥하게 대해야지~. 그렇죠? 루리 언니?

단자이버: 시끄러워! 간다~! 패왕의 힘이 벌을 단절한다!! 완전징악! 단자이버~!!

귀여운 '카쿠리네', 귀여운 여자가 더 무섭다!?

단자이버: 일단 물러났나 보군. 도대체 뭐였던 거야? 루리, 아까는 미안해.

루리(통신): 아니야, 괜찮아, 단자이버. 그것보다 미도리는 무사해.

단자이버: 윽…!

루리(통신): 괜찮아. 단자이버?

단자이버: 그래. 걱정하지 마. 그럼, 그녀를 부탁해.

예고

연이은 격전으로 단자이버의 몸은 한계를 넘어서려고 하고 있었다. 그곳에서 유명한 바운터 헌터, 가리·버닛슈·그래그맨이 공격해오고 루리의 슬픈 목소리가 전장에 울린다. 단자이버의 싸움은 여기서 끝나버리는 것인가. 다음 이야기, 완전징악 단자이버 제 8화, '격돌하는 남자대 남자의 전장에 소녀가 흘린 슬픔의 눈물 -나이스 가이 가리·버닛슈·그래그맨 등장-'을 기대해 주십시오

제 8화. 격돌하는 남자대 남자의 전장에 소녀가 흘린 슬픔의 눈물

VS 나이스 가이 가리·버닛슈·그래그맨.

단자이버: 바운티 헌터인 가리·버닛슈·그래그맨이군. 처음 만나는 건가….

가리: 그리고 마지막이지, 신참. 그런 상처투성인 몸으로 나한테 이길 수 없어!

단자이버: 작은 핸디캡이지. 버닛슈의 뜻, 한 번 시험해볼까?

루리(통신): 상처…? 상처라니, 단자이버, 잠깐만!

상처를 입은 단자이버

루리(통신): 단자이버, 상처라는 게 도대체 뭐야? 대답해 줘!

단자이버: 응…? 찰과상이란 거야. 그것보다 다음이 마지막이다. 루리, 이제 곧 유리와 만날 수 있게 해줄게. 그럼, 통신 종료! …윽, …상처가 조금 심한가….

예고

단자이버는 가리와의 싸움에서 승리를 거두었다. 그러나 이하둘카와의 최종결전에 임하는 단자이버 앞에 그와 똑같은 갑옷을 입은 남자가 나타났다. 이하둘카를 목전에 두고 갑자기 나타난 최강의 적. 주저하는 단자이버에게 알려지는 배후 인물의 정체는 누구인가. 다음 이야기, 완전징악 단자이버 제 9화, '풍운급을 알리는 강적의 그림자. 숨겨진 마음은 커피의 향기 -기우 가짜 단자이버 등장-'을 기대해 주십시오.

제 9화. 풍운급을 알리는 강적의 그림자. 숨겨진 마음은 커피의 향기

VS 기우 가짜 단자이버.

단자이버: 환영 조작!? 누군가가 조종하고 있는 건가!

루리(통신): 단자이버. 난 더 이상 네가 다치는 것을 보고 싶지 않아. 그러니까, 널 멈추게 할거야. 유리는 내가 구하면 돼!

단자이버: 루리…, 네가…? 이, 바보야! 넌 아무 것도 모르고 있어!

루리(통신): 미안…, 미안해, 단자이버…. 난….

단자이버 VS 단자이버

단자이버: 바보…. 괜찮아. 정의의 사도를 믿어봐. 그러고 보니…, 루리가 타준 커피가 마시고 싶은데? 돌아오면, 셋이서 같이 마시자.

루리(통신): 응! 기다릴게. 나…, 커피 타놓고 기다릴 테니까….

예고

루리의 마음을 간직한 단자이버는 마지막 싸움을 맞이한다. 이하둘카에게 클라이오스의 수령, 기라클버와 같은 느낌을 받는 단자이버. 그는 이·프라셀을 지킬 수 있을 것인가. 그리고 유리를 구해낼 수 있는 것인가. 다음 이야기, 완전징악 단자이버 최종회, '그리고 이어지는 미래… -절대존재 이하둘카 등장-'을 기대해 주십시오.

최종회. 그리고 이어지는 미래…

VS 절대존재 이하둘카.

단자이버: 이하둘카!

이하둘카: 누구냐, 너는?

단자이버: 응? 이 낌새는… 기라클버!? …설마….

이하둘카: 흠…. 그 이름을 알고 있는가…. 그렇군. 네가 단자이버로군. 흠, 좋아, 여기서 결말을 내지.

단자이버: 이 세계를 위해서도, 그리고 사람들을 위해서도 절대로 질 수 없다! 간다~! 패왕의 힘이 벌을 단절한다!! 완전징악, 단자이버~!!

엔딩

마침내 유리를 구해낸 단자이버. 그는 우주로 돌아가서 루리, 유리와 함께 다시 행복한 생활을 보낸다. 마지막에 3명이 커피를 마시는 장면이 아주 인상적이다

함께 커피를 마시는 세사람

LOST LEGACY

새로운 프로 예고

다른 차원의 동시 생명체 이하둘카에 의해 위협받고 있는 이·프라셀. 위기에 처한 각국의 왕들은 힘이 있는 다른 차원의 사람들을 소환합니다. 그리고 소환사 중에는 알티=알=라젤이라고 하는 한 소년이 있었습니다. 그가 하려고 하는 일은 도대체 무엇일까요? 그것은 다음 이야기에서 말씀 드리도록 하죠. 그럼 다음 주부터의 새로운 프로, 'LOST LEGACY', '그의 필연'을 기대해 주십시오. 알티: 이하둘카는 저희들이 쓰러뜨리지 않으면 안돼요!

カレの必然

왠지 판타지틱한 분위기의 제목

ロスト・レガシイ
LOST LEGACY

잃어버린 유산

제 1화. 그의 필연

VS 단자이버

단자이버 : 너한테 개인적인 감정이 있는 건 아니지만, 너희들이 일하는 방법을 용서할 수 없어!

알티 : 유리님을, 당신들을 끌어들이게 된 것은 그들을 막을 수 없었던 제 탓이에요. 내가 유리님을 살려···.

단자이버 : 그런 문제가 아니야!! 자기 잘못은 자기가 바로잡아야 돼!!

마법으로 과학을 이기자!

단자이버 : 제길···, 안 되는 건가···. 유라···.

알티 : 죄송합니다···. 하지만, 역시 이하둘카는 저희들이 쓰러뜨리지 않으면 안 되요.

예고

일단 단자이버에게 승리한 알티이지만 아직 망설이고 있는 것 같군요. 결의와 망설임 사이에서 주저하는 알티. 하지만 새로운 적은 그를 기다려주지 않지요. 과연 알티는 음양사 텐포우인 케이야에게 이길 수 있는 것일까요? 그것은 다음 이야기에서 말씀드리도록 하죠. 다음 이야기, LOST LEGACY 제 2화, '양보할 수 없는 이유 두 가지'를 기대해 주십시오.

알티 : 케이야씨, 전 당신을 막을 거예요!

제 2화. 양보할 수 없는 이유 두 가지

VS 텐포우인 케이야.

케이야 : 알티 군인가요. 당신에 대해서는 이미 들었습니다. 물론, 당신의 힘에 대해서도.

불길한 남자, 케이야를 쓰러뜨리자

알티 : 케이야씨, 전 당신을 막을 거예요. 제가 갖고 있는 모든 힘을 다해서!

케이야 : 죄송합니다만, 저에게는 두 가지 목적이 있습니다. 그 방해를 하신다고 하면··· 안녕입니다!

케이야 : 칫! 날 부른 것은 당신들, 이 세계의 사람들이죠. 필요가 없어지면 그만인가요? 제멋대로군요···.

알티 : 그런 건, 알고 있어요. 우리들은···, 전 제멋대로예요!

예고

자신의 행동을 제멋대로라고 말한 알티의 앞에 또다시 적이 나타났습니다. 그녀의 이름은 히메노 미도리. 자신의 몸을 무기로 하는 격투가인 것 같군요. 싸움을 거부하는 자와 싸움을 원하는 자. 서로 반대되는 두 사람이 서로의 마음을 부딪치게 되었을 때 무엇이 생기는 것일까요? 그것은 다음 이야기에서 말씀드리도록 하죠. 다음 이야기, LOST LEGACY 제 3화, '너에게 있는 고민, 너에게 있는 힘'을 기대해 주십시오.

알티 : 고민하는 척 하면서···, 결국 싸우고 있잖아

제 3화. 너에게 있는 고민, 너에게 있는 힘

VS 히메노 미도리.

미도리 : 헤헤~, 진짜 마법사하고 싸울 수 있다니, 나도 운이 좋은데! 너도 그렇게 생각 안 해?

알티 : 싸우는 것이 운이 좋다니, 저한테는 알 수 없어요. 저는 싸우는 이유를 모르겠어요.

미도리 : 걱정하지 않아도, 이하둘카라면 내가 쓰러뜨려 줄 테니까. 그럼, 나부터 간다!!

마법사와 격투가, 서로 상극의 전투!?

알티 : 고민하는 척 하면서···, 결국 싸우고 있잖아.

미도리 : 너 말이야, 힘이 있다는 것은 그만큼 무언가 할 수 있다는 거잖아? 고민하면서 아무 것도 하지 않는 것이 제일 안 좋은 거 아니야? 하긴, 저놓고 큰 소리치는 나도 문제가 있지만.

알티 : 미도리씨···.

예고

오늘 싸운 미도리씨, 아주 좋은 말을 해주셨군요. 그녀의 말은 알티의 마음에 확실히 전해졌을 거예요. 다음에 만난 상대는 정체 불명의 카쿠리네씨. 그녀의 목적은 도대체 무엇일까요? 과연 그녀는 어떤 인물일까요? 그것은 다음 이야기에서 말씀드리도록 하죠. 다음 이야기, LOST LEGACY 제 4화, '어딘가에 있는 마음'을 기대해 주십시오.

알티 : 마음···, 그것이 나의 힘···!?

제 4화. 어딘가에 있는 마음

VS 카쿠리네.

카쿠리네 : 흐음, 이 세계의 사람치고는 힘이 강한 것 같네. 이거라면, 그녀와 만나게 해 줄까?

알티 : 이 세계···? 그녀···? 넌···, 넌 도대체···?

카쿠리네 : 조금 확인해 볼까? 오빠가 갖고 있는 힘···.

마법 VS 신력?

알티 : 사라졌다!? 그런···?

카쿠리네 : 괜찮아, 괜찮아. 오빠, 아주 강해. 짐작하건대··· 마음···인가? 그럼, 열심히 해봐.

알티 : 누구였던 거지, 저 아이···? 마음···, 그것이 나의 힘···?

예고

신비한 소녀 카쿠리네씨. 그녀의 목적이 무엇이었는지 결국 알 수 없었군요. 한편으로는 알티의 성장을 기대하고 있는 것 같은데요. 자! 그 문제는 접어두고 다음은 사이즈키 세즈나씨가 알티를 상대합니다. 그녀가 싸우는 이유라는 것은 도대체 무엇일까요? 그것은 다음 이야기에서 말씀드리도록 하죠. 다음 이야기, LOST LEGACY 제 5화, '지키고 싶은 소중한 것'을 기대해 주십시오.

알티 : 나의···, 나의 소중한 것···.

제 5화. 지키고 싶은 소중한 것

VS 사이즈키 세즈나.

세즈나 : 저는 진실을 확인하고 싶은 거예요. 그러니, 막고 싶다면··· 저를 쓰러뜨려 주세요!

알티 : 어째서 당신하고 싸워야 하는 거죠? 그런 건 잘못 된 거잖아요!

세즈나 : 네···. 잘못하고 있는 건 저예요···. 하지만 전 알고 싶어요! 저의 진실을···. 저와 카린의 진실을!!

세즈나가 알티보다 한 살 연하!?

알티 : 틀리지 않아···. 당신은 잘못하지 않았어요···.

세즈나 : 고마워···. 저는, 제 소중한 것을 지키고 싶었어요···. 그것뿐이에요···. 당신도 그렇죠? 당신은 소중한 것··· 지켜냈으면 좋겠네요.

알티 : 내···, 내 소중한 것···?

예고

다음 이야기, LOST LEGACY 제 6화, '작은 진실'에 기대해 주십시오

제 6화. 작은 진실

VS 가리=버닛슈=그래그맨.

가리 : 꼬마야, 프로의 일을 방해하겠다면, 그만한 각오는 되어 있겠지?

알티 : 그래도 저는···, 저희들의 문제에 더 이상 다른 사람들을 휘말리게 하고 싶지 않아요! 그것만은 진실이에요!!

가리 : 칫, 꼬마의 이론이군. 이쪽은 그런 것에 놀아줄 만큼 한가하지가 않단 말이야!

꼬마 마법사와 어른 전사의 싸움

가리: 아~아, 내가 지다니…. 쳇, 안쓰러운 표정 짓지마. 너는 이 가리님에게 이긴 거야.

알티: 하지만 잔….

가리: 이봐, 그러다간 정말로 소중한 것을 지키지 못하게 돼. 뭘 고민하는 지는 잘 모르겠지만, 사실은 벌써 답이 나온 거 아냐?

예고

수많은 사람들의 말이 알티를 그의 진실한 마음으로 인도합니다. 다음에 만나는 상대는 바로 알티=알=라젤 자신. 자기 자신과 싸우면서 알티는 자기가 싸우는 진정한 목표를 발견할 수 있을까요? 그것은 다음 이야기에서 말씀드리도록 하죠. 다음 이야기, LOST LEGACY 제 7화, '계속 알고 있었던 답'에 기대해 주십시오.

알티: 누구한테 무슨 말을 듣더라도, 전 제게 소중한 것을 지키고 싶은 거예요!

제 7화. 계속 알고 있었던 답

VS 알티=알=라젤

알티: 일루젼…!? 설마… 브라인 선생님!?

알티(가짜): 변함없이 예리하군요. 좋습니다. 자, 본론으로 들어가죠. 이 일루젼을 쓰러뜨리세요. "자기 마음을 이긴다!" 흔한 패턴이지만, 이게 왜 그런지 몰라도, 꽤나 진실한 것이거든요.

알티: 선생님….

미법 대 마법! 화려한 격돌!

알티(가짜): 훌륭합니다, 알티. 중요한 것은 후회를 후회로 끝내지 않는 겁니다. 이거, 예전에 하던 말만 계속해서 미안하군요. 이래서는 선생 자격이 실격이군요. 하하하.

알티: 선생님, 하나는 확실해졌습니다. 누구한테 무슨 말을 듣더라도, 전 제게 소중한 것을 지키고 싶은 거예요.

알티(가짜): 음~, 아무래도 좋은 사람들을 만났던 것 같군요. 그럼, 신의 가호가 있기를….

예고

이제야 자신이 싸우는 이유를 발견한 알티. 가리씨의 말대로 사실은 전부터 알고 있었던 것일지도 모르죠. 다음에 싸우게 되는 라인드웰=레인릭스씨. 지금의 알티의 상대는 상당히 힘듭니다. 과연 라이씨는 알티를 이길 수 있을까요? 그것은 다음 이야기에서 말씀드리도록 하죠. 다음 이야기, LOST LEGACY 제 8화, '지지 않는 마음'에 기대해 주십시오.

알티: 이것이 제 힘…, 소중한 것을 지키기 위한 힘입니다!

제 8화. 지지 않는 마음

VS 라인드웰=레인릭스

라이: 마, 마, 마법사인가! 마법사다! 마법사구나! 그 힘, 손에 넣고 싶은데~.

알티: 말도 안돼…, 힘이라면 지금부터 충분히 보여드리겠습니다!!

라이: 충분? 충분하다고 했냐? 충분히라고 했지. 흥, 기대된다. 기대되는데~!!

마법과 마검의 대결!

라이: 으…, 으…. 사랑…, 사랑이 울리지 않아….

알티: 납득하셨나요? 이것이 제 힘…, 소중한 것을 지키기 위한 힘입니다.

예고

드디어 다음 이야기는 예릴과의 싸움. 같은 마음을 가진 두 사람은 어설프게도 싸움으로 결말을 짓는 방법을 택합니다. 가능하다면 두 사람 모두에게 신의 가호가 있기를 빕니다. 어떠한 결말이 기다리고 있을까요? 그것은 다음 이야기에서 말씀드리도록 하죠. 다음 이야기, LOST LEGACY 제 9화, '그녀의 필연'에 기대해 주십시오.

알티: 예릴…, 난 여기까지 싸워 온 이유를 겨우 알게 되었어.

제 9화. 그녀의 필연

VS 예릴=프로즈

알티: 예릴…, 난 여기까지 싸워 온 이유를 겨우 알게 되었어.

예릴: 아마 그건, 예릴도 마찬가지야. 그렇다면 방법은 …하나밖에 없겠네. 우리 … 서투른 걸까? 그래도, 난 알을 좋아하게 된 내가 좋아.

알티: 나도 그런 예릴을 좋아해. 그러니까 난…, 전력을 다해서 예릴을 막아보겠어.

예릴: 고마워, 알…. 이런 기분 처음이야…. 언제까지나 잊지 않을게…. 하지만…, 한 번 결정한 것은 돌이킬 수 없어! 알티는 내가 지켜준다고 결정한 것만큼은!!

어린 것들이 사랑싸움이나 하다니~

알티: 예릴, 조금만 기다려 줘. 반드시 돌아올 테니까.

예릴: 응, 알았어…. 하지만 알, 해피엔딩이 아니면 용서하지 않을 거야.

알티: 그래, 알았어. 예릴….

예고

다음에는 드디어 이하둘카와의 결전입니다. 솔직히 여기까지 계속 이길 줄은 몰랐군요. 이로써 저도 선생으로서 어깨의 짐이…라는 것은 혼잣말입니다. 자, 그럼 마지막에 기다리는 것은 대단원일까요? 그것은 다음 이야기에서 말씀드리도록 하죠. 다음 이야기, LOST LEGACY 최종회, '안녕'을 발견한 날, 그 날에 사라진 것'에 기대해 주십시오. 알티, 예릴이 기다리고 있으니까, 절대로 죽으면 안됩니다.

최종회. '안녕'을 발견한 날, 그 날에 사라진 것

VS 이하둘카

알티: 이하둘카….

이하둘카: 인간…, 내 앞에 선 대가…, 그 몸으로 직접 지불하게 해주마!

알티: 어둠에 떠있는 용자의 빛이여~ 이곳에 모여 나의 몸을 지켜라~!

이하둘카: 절대 방어 주문…. 'LOST LEGACY'인가? 흥, 재밌군. 나와 싸우는 것을 특별히 허락해주마.

알티: 나에게는 기다려주는 사람이 있어. 난 절대로 그곳으로 돌아갈 거야. 그러니까 난…, 알티=알=라젤은 지지 않아!!

엔딩

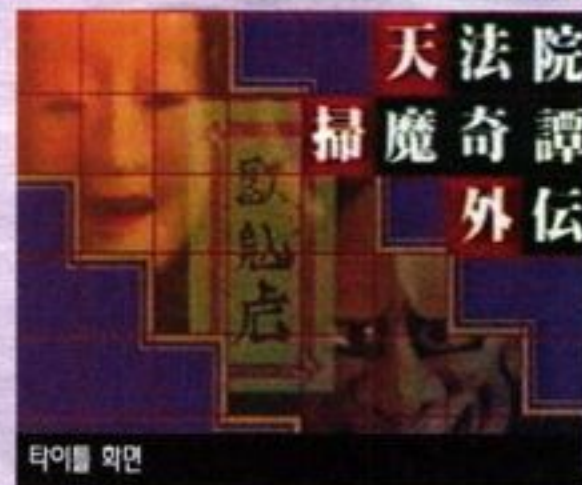
숲에서 예릴이 알티를 기다리고 있다. 이윽고 알티가 나타나자 달려가서 안기는 예릴. 두 사람은 이야기를 나누면서 길을 걷는다.

알티: 예릴, 이제부터는 내가, 내가 지켜줄게.

어린 신랑 신부 납시오~

천법원 소마귀담 외전 [天法院 掃魔奇譚 外傳]

새로운 프로 예고

여러분, 처음 뵙겠습니다. 저는 '펜포우인 케이야'라고 합니다. 다음 주부터 시작하는 '천법원 소마귀담 외전'에서는 여러분들의 불만, 고민 등을 제가 해결해 드리려고 합니다. 일 문제, 건강 문제, 사랑 문제 등등 어떤 것이라도 상관없습니다. 조

타이틀 화면

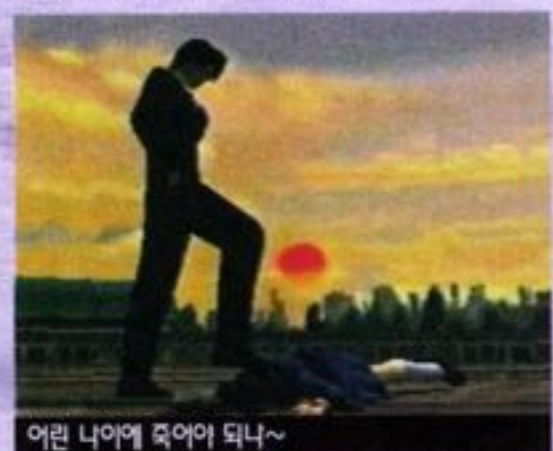
조금이나마 도움이 되고자 분골쇄신의 정신으로 열심히 하겠습니다. 자! 다음 주는 저하고 어떤 여학생이 싸우는 이야기입니다. 다음 이야기, 천법원 소마기담 외전 제 1야(夜), '생각(想 :オモイ)'. 그런데, 사실은 저도 고민이 있는데….

제 1야. 생각(想 :オモイ)

VS 사이즈키 세츠나.

케이야: 처음 뵙겠습니다. 전 텐포우인 케이야라고 합니다. 실례합니다만, 당신은 재미있는 힘을 갖고 있군요. 아무쪼록 저에게 양보를 하셨으면 하는데….

세츠나: 웃기지 말아요! 당신 같은 사람한테 카린은 빼앗기지 않아! 절대로!!

케이야: 이하둘카보다 먼저 카린이라고 하는 그 힘, 받도록 하겠습니다!!

어린 나이에 죽어야 되나~

세츠나: 어…윽…, 카…, 카…린….

케이야: 이런, 이런. 이래서는 더 이상 도움이 되지 않겠군요.

예고

안녕하십니까, 케이야입니다. 기념적인 첫 엽서는 혹성 아라비아에 사시는 가리=그래그맨씨. '나는 술을 아주 좋아한다만, 부인이 영을 정해버려서, 숨어서 마셔도 맛없어서 재미를 느낄 수 없고, 도대체 어떡하면 좋은지 가르쳐 주십시오.' 아마 부인께서는 남편 분의 건강을 걱정하셔서 그러시는 것일 겁니다. 이럴 때에는 큰마음을 먹고 금주를 하면 어떨까요? 자, 다음 주는 저하고 어떤 상금 사냥꾼이 싸우는 이야기입니다. 천법원 소마기담 외전 제 2야(夜), '남자(オトコ)'.

제 2야. 남자(オトコ)

VS 가리=버닛슈=그래그맨.

가리: 미안하지만, 너에게 사냥감을 양보할 수는 없지.

케이야: 미안해 할 필요 없습니다. 당신은 여기서 죽을 테니까요.

가리: 그럼, 간다~!!

가리의 잡기에 주의!

가리: 제…길…, 사…사야카….

케이야: 어차피 당신은 이하둘카에게 이길 수 없습니다. 그렇다면 여기서 죽어도 마찬가지겠죠.

예고

안녕하십니까, 케이야입니다. 오늘은 피니스테일 왕국의 알티=알=라젤군으로부터의 엽서입니다. '저는 키가 작아서 걱정입니다. 그래서 여자 친구도 절 어린애 취급합니다. 케이야씨처럼 키가 클 수 있을까요?' 라젤군은 지금 15세이니까, 아직 성장기입니다. 비관할 필요 없어요. 그리고 우유를 마시면 어떨까요? 하루에 한 컵이 적당량입니다. 다음 주는 저하고 어떤 마도사가 싸우는 이야기입니다. 다음 이야기, 천법원 소마기담 외전 제 3야(夜), '갈등(迷 :マヨイ)'. 라젤군, 우유는 꼭꼭 씹어서 마시도록 하세요.

제 3야. 고민(迷 :マヨイ)

VS 알티=알=라젤.

케이야: 거기를 비켜주지 않으시겠습니까? 당신의 소문은 이미 들었으니까요. 가능하다면, 저로서는 당신과 싸우고 싶지 않습니다만.

알티: 못 비킵니다! 이하둘카의 힘을 손에 넣겠다니, 인간에게는 할 수 없어요!!

케이야: 저를 당신들과 같은 인간으로 취급하다니…, 용서 못 합니다…, 아니, 용서 할 수 없군요!!

필살기 진적봉(鎮定棍)!!

케이야: 이것이 힘의 차이…, 저와 당신들의 존재 가치의 차이입니다.

예고

안녕하십니까, 케이야입니다. 오늘은 지구에 머물러 있는 미카가미=쇼우(神鏡衝 :단자이버의 본명)씨로부터의 엽서입니다. 최근 어린이로부터 '왜 처음부터 필살기로 해치우지 않는 거예요?'라는 질문을 받았습니다. 뭔가 좋은 대답을 가르쳐 주십시오.' 그렇군요~. 필살기는 최후의 수단이자 남자의 꿈이니까요. '필살기는 처음부터 사용하면 반드시 깨지게 된다는 징크스가 있다'고 대답하면 어떨까요? 자, 다음 주는 저하고 어떤 특이탐사관이 싸우는 이야기입니다. 다음 이야기, 천법원 소마기담 외전 제 4야(夜), '의(義 :ギ)' 하지만 만일 깨지면 새로운 필살기를 익히면 되지 않나요?

제 4야. 의(義 :ギ)

VS 단자이버.

케이야: 이하둘카는 제 사냥감입니다. 방해하지 말아주십시오.

단자이버: 미안하지만, 정의의 사도 입장상 그런 일을 보고 있을 수가 없어서 말이야.

케이야: 싫어하거든요…, 그 따위 정의를 휘두르고 다니는 것이!!

조필살기! 흑룡파!!

케이야: 자신의 분수를, 이제 알아주셨나요?

단자이버: 루리…, 유리…, 안…돼….

예고

안녕하십니까, 케이야입니다. 오늘은 주소가 불명확한 익명 희망의 엽서입니다. '에릴의…'. 앗, 이름을 읽어 버렸네요…, 에헴! '제가 좋아하는 남자애는 조금 내성적이어서 좀처럼 제 마음에 응답을 해주지 않아요. 그를 돌아보게 하려면 어떡하면 좋은지, 케이야씨, 가르쳐주세요.' 좋군요~. 청춘이네요~. 그럼 특별히 생각해둔 충고를 해드리죠. 쾅! 하고 마음을 부딪치는 겁니다. 그것이 중요합니다. 자! 다음 주는 저하고 어떤 용병 소녀와의 대결입니다. 다음 이야기, 천법원 소마기담 외전 제 5야(夜), '원수(仇 :アダ)'. 마음을 다하지 않으면 마지막에 후회하는 사람은 바로 자기 자신입니다.

제 5야. 원수(仇 :アダ)

VS 에릴=프로즈.

에릴: 찾았다, 다른 세계의 남자! 당신이지! 당신이 알을…!!

케이야: 그것이 무슨 문제라도? 아아, 당신, 그를 좋아했었군요. 그거 미안한 일을 했군요. 하긴, 빌었다고 해도 죽은 사람이 살아나는 것은 아니지만.

에릴: 정의라던가, 그런 건 상관없어! 텐포우인 케이야, 당신만큼은 용서할 수 없어!!

알티의 원수! 갚을 수 있을 것인가?

케이야: 이것이 부족하나마 사과의 뜻입니다. 라젤 군에게 안부전해주시죠.

예고

안녕하십니까, 케이야입니다. 오늘은 동경에 사는 히메노 미도리씨의 엽서입니다. '저는 무술을 배우고 있는데 아버지는 항상 아직 멀었다면서 인정을 해주지 않습니다. 인정받고 싶은데 좋은 방법이 없을까요?' 이런 질문은 하다니, 정말 아직 멀었군요. 격투술이란 본인의 마음을 가다듬는 것이라고 생각합니다. 잡념을 없애고 새로운 마음가짐으로 임하면 아버지께서도 인정을 해주시지 않을까요? 자! 다음 주는 저와 어떤 열혈 격투소녀와의 싸움입니다. 다음 이야기, 천법원 소마기담 외전 제 6야(夜), '인연(縁 :エニシ)'.

제 6야. 인연(縁 :エニシ)

VS 히메노 미도리.

케이야: 아니, 이런~, 히메노 아가씨 아니십니까? 우연이군요.

미도리: 흥! 나도 재수가 없네~. 이런

게임 중에 보기 힘든 '프레셔 대시'

곳에서 너 따위하고 만나게 되다니.

케이야: 생명의 은인에게 너무 하시는 것 아닌가요? 뭐, 아무래도 좋죠. 좋은 기회니까, 우연은 이것이 마지막이 되도록 해 드리죠.

미도리: 케, 케이야….

케이야: 수고하셨습니다. 푹 주무시도록 하시죠.

예고

안녕하십니까. 케이야입니다. 다음 주는 저와 어떤 남성이 싸우는 이야기입니다. 다음 이야기, 천법원 소마기담 외전 제 7야(夜). '그림자(影 : カゴ)'.

제 7야. 그림자(影 : カゴ)

VS 텐포우인 케이야.

케이야: 이거 놀랍군요. 솔직히 제 인형을 만든다고 해도 이 정도의 물건은 쉽게 만들지 못합니다.

케이야(가짜): 이거 놀랍군요. 솔직히 제 인형을 만든다고 해도 이 정도의 물건은 쉽게 만들지 못합니다.

케이야: 뭐, 괜찮겠죠. 상대해 드리겠습니다.

케이야(가짜): 뭐, 괜찮겠죠. 상대해 드리겠습니다.

자기하고 싸우는 기분은 어떨까?

케이야: 그래봐야 이런 정도겠죠.

케이야(가짜): 그…래…봐…야…이…란….

예고

안녕하십니까. 케이야입니다. 오늘은… 주소가 적혀 있지 않군요. 가명일까요? 카쿠리네씨로부터의 엽서입니다. '그 사람을 죽이고 싶다. 나도 죽고 싶다.' 욱! 안 됩니다! 그런 짓을 해도 아무도 행복해지지 않아요. 무슨 사연이 있는지 이 엽서로는 알 수 없지만 카쿠리네씨, 한 번 더 엽서를 보내주세요! 약속입니다!! 자! 다음 주는 저와 어떤 신비한 소녀와의 싸움입니다. 다음 이야기, 천법원 소마기담 외전 제 8야(夜). '거짓(虚 : カラ)'. 카쿠리네씨, 꼭 편지주셔야 합니다!!

???: 아~, 부서져버렸네~. 오빠, 너무 하는데~.

제 8야. 거짓(虚 : カラ)

VS 카쿠리네.

케이야: 아까 그 인형도 그렇고, 당신, 꽤나 무서운 힘을 가지고 계시는군요. 방해가 되기 전에 사라져 주셔야겠습니다.

카쿠리네: 오빠, 아주 정직하네.

케이야: 아니, 아니. 그냥 겁쟁이일 뿐입니다. 자아!

거리를 두기 위한 필살기 발포!

카쿠리네: 좋아요, 여기는 물러나 드리죠. 하지만, 다음에 만날 때에는 반드시 죽여 드릴거예요. 그럼, 안녕~.

케이야: 언제라도 좋습니다. 기다리죠. 자아, 이제 남은 것은…. 히미카, 조금만 기다려….

예고

안녕하십니까. 케이야입니다. 오늘은 주소 불명의 라인드웰=레인릭스씨의 엽서입니다. '요즘에 두통이 심한데 최근에 그럴 때마다 누군가가 머리 속에서 말을 걸어옵니다. 이 편지를 쓰고 있는 지금도…. 죄송합니다. 이 편지는 상관하지 말아주세요. 아니에요. 지금 것은 그녀석이 쓴 것이에요. 나는….' 여기까지 밖에 읽을 수가 없군요. 우선은 엽서를 쓰기보다는 병원부터 가시면 어떨까요? 자! 다음 주는 저와 어떤 자각증상이 있는 남성과의 싸움입니다. 다음 이야기, 천법원 소마기담 외전 제 9 야(夜). '바람(願 : ネガイ)'.

제 9야. 바람(願 : ネガイ)

VS 라인드웰=레인릭스.

케이야: 겨우 찾았군요. 역오망의 남자…. 당신…이죠…?

라이: 일본의 음양사인가? 수고하는군!

케이야: 저항을 하던지 말던지간에, 당신만큼은 용서치 않겠습니다!!

라이: 헛수고야. 그쪽 편의 인간에게 날 쓰러뜨릴 순 없어. 살고 있는 장소, 살고 있는 세계가 전혀 다르단 말이야. 초절망이란 것이 무엇인지를 가르쳐주지!!

원거리잡기! 상대방의 몸에서 괴물이 돋아난다

케이야: 당신은 바라지 않겠지만 제 맘대로 원수를 갚았습니다. 제멋대로인 덤으로 하나만 더, 제 고집을 용서해 주세요.

예고

안녕하십니까. 케이야입니다. 안타깝게도 여러분들의 고민을 해결해 드리는 것도 오늘이 마지막이 되었습니다. 그 마지막 상담자는 엘스바유에 봉인되어 있는 이하둘카씨. '요즘 내 목숨을 노리는 놈들이 너무 많아서 귀찮다. 다음에 오는 놈은 완전히 원자분해를 해버리겠다.' 어~. 다음에 가는 사람은 그렇게 나쁜 사람이라고 생각되지 않으니까 친절하게 대해 주세요. 자! 다음 주는 저와 어떤 마인과의 싸움입니다. 다음 이야기, 천법원 소마기담 외전 마지막 밤. '묶음(結 : ムスビ)'. 여러분, 마지막회도 잊지 말고 잘 봐주세요.

마지막 밤. 묶음(結 : ムスビ)

VS 이하둘카.

케이야: 여기까지 오는데, 꽤나 시간이 걸려버렸습니다. 금방 끝내도록 하죠.

이하둘카: 허세를 부리지 마라, 인간.

케이야: 무슨 상관입니까.

이하둘카: 인간이여, 무엇 때문에 내 목숨을 원하는가? 무엇 때문에 내 힘을 원하는가?

케이야: 난 단지 다시 한 번 히미카를 살리고 싶을 뿐입니다. 설령 나의 마음이 지옥 밑바닥까지 떨어지는 일이 있어도!!

드디어 대면하게 된 이하둘카!!

엔딩

이하둘카를 쓰러뜨리고 자신도 쓰러지는 케이야. 갑자기 주위가 빛나면서 한 여자가 케이야를 무릎 위에 안는 장면이 나온다. 히미카가 살아난 것일까, 아니면 케이야가 죽어서 히미카가 있는 곳으로 간 것일까? 아무래도 후자가 아닌가 싶다. 히미카를 되살리기 위해서 케이야가 죽인 9명의 캐릭터가 너무 불쌍하니까….

히미카에게 안겨서 편히 쉬는 케이야

MOEMOE 에릴

새로운 프로 예고

에릴: 여러분~, 처음 뵙겠습니다! 에릴이에요! 다음 주 부터는요, 에릴이 주인공인 'MOEMOE 에릴'이 시작해요~! MOEMOE라는 것은 에릴을 아~주 좋아한다는 뜻!! 여러분도 제목처럼 에릴한테 MOEMOE해주세요~ ♡

남자: 나… 정말로 이런 프로에 출연해야 되나?

MOEMOE 에릴의 타이틀 화면. 역시 귀엽다

에릴 : 이런 프로라니~! 싫으면 출연하지 마, 조연 정도는 얼마든지 보충할 수 있으니까. 다음 이야기, MOEMOE 에릴 에피소드 1은 'MOEMOE 에릴! 완벽 무적의 궁극미소녀!' 입니다♡ 여러분, 많은 응원 부탁드려요♡

남자 : 미소녀…, 혹시 네가…?

에릴 : 뭐, 어때서~. 불만 있어?

남자 : 응…, 조금….

에피소드 1. MOEMOE 에릴! 완벽 무적의 궁극미소녀!

VS 단자이버.

에릴 : 이하돌카는 에릴이 쓰러뜨릴 거야! 절대로 양보할 수 없어요!

단자이버 : 그래봐야 소용없어. 물러나 있으라고, 코스프레 아가씨.

에릴 : 당신한테 그런 말 듣고 싶지 않아요! 간다~앗!! 폭~바아~알~!!

필살기 레미바르나!! 초반부터 날려간다~

에릴 : 낙승~♡ 이 상태로 단번에 GO! GO!

단자이버 : 제길…, 하필이면 이런 여자한테 지다니….

에릴 : 엉망진창이 되가지고선, 이런 여자라니~. 메~롱!

에피소드 2. 가자가자 에릴! 나이스 가이에는 흥미 없음!

VS 가리=버닛슈=그래그맨

가리 : 아가씨한테는 조금 무리 아닌가? 나쁜 말은 안 하지. 이쯤에서 물러나는 게 어때?

에릴 : 바보 아니야? 불만이 있으면, 남자답게 팡! 하고 덤벼봐!

가리 : 말괄량이 아가씨로군. 그럼, 그 말대로!!

□ 벡톤 하나로 모든 걸 방어!

에릴 : 팡! 하고 덤빈다고 해서 이긴다는 보장이 없지만 말이야~. 아니면, 내 귀여운 모습에 방심하신 건가?

가리 : 자기 입으로 그런 말을 하다니…. 이 가슴 큰 머리 묶은 여….

에릴 : (가리를 콱 밟으며)응~? 아저씨, 뭐라고 그랬어요~?

가리 : 아니…, 아무 말도….

예고

에릴 : 여러분은 사랑하는 사람들을 지켜주고 싶나요? 에릴은 지금 지켜주고 싶은 아이가 있어요♡ 어머~, 에릴 창피해~♡

가리 : 칫, 어설픈 말은 하지마! 남자는 자기가 자기를 지켜야 되는 거라고! 그게 남자라는 생물이지. 아가씨한테는 좀 무리인가?

에릴 : 아~ 싫다, 싫어. 자기가 인기 없다고 '삐뚤어진 마음 모드'를 ON 해 놓았네.

가리 : 뭐야! 가슴만 커 가지고!

에릴 : 너무해~, 성희롱이야~. 영어로 하면 SEXUAL HARASSMENT! 다음 이야기, MOEMOE 에릴 에피소드 2는 '가자가자 에릴! 나이스 가이에는 흥미 없음!' 입니다♡ 에릴은 폭발 5초전!!

가리 : 흥! 입고 있는 것도 그렇고, 창피한 제목이군.

에릴 : 아저씨! 다음 이야기까지의 목숨이에요.

예고

에릴 : 에릴한테 반한 여러분, 안녕하세요~. 에릴은 당연히 건강하죠~. 그래서 밥이 아주 맛있어요~. 특히 쌀이 너무 맛있어요~. 야~호~!

미도리 : 그래~, 나도 쌀은 좋아해. 역시 일본 사람은 쌀을 먹어야 되~. 아, 넌 일본 사람이 아닌가…. 그런데, 넌 대체 어떤 것을 좋아하는 거니?

에릴 : 에릴은 밥 위에다 날계란을 얹어서, 마요네즈 뿌려서 마구마구 섞은 것! 우와~, 말하다 보니까 먹고 싶어졌어~. 다음 이야기, MOEMOE 에릴 에피소드 3은 '팍팍 에릴! 격투 소녀는 안 기다려 줘?' 입니다♡ 에릴은 폭발 5초전!!

미도리 : 나…, 너희들 세계에서는 그런 게 유행이니…?

에릴 : 아~니~, 이건 에릴의 스페셜 메뉴~♡

미도리 : 다, 다행이다~.

에피소드 3. 팍팍 에릴! 격투 소녀는 안 기다려 줘?

VS 히메노 미도리.

미도리 : 음~! 너 아주 강하구나! 팍팍 느껴지는데. 이거, 뜨거워지는걸~.

에릴 : 앗, 역시 들켰나? 그럼, 기대에 부응해야지!

미도리 : 그래. 실망시키지 말아 줘!

에릴의 중거리 잡기는 상대를 폭파시키면서 도망가는 것!

에릴 : 아~, 강해서 다행이었다. 미안하지만, 에릴의 승리!

미도리 : 져버렸군~, 그래도 뜨거웠어. 고마워.

에릴 : 미안해~. 에릴, 쌀을 위해서도 질 수 없어. 핫! '쌀을 위해서'라니, 에릴 창피해~♡ '나 때문에…, 정말 고마워.' '아니야. 괜찮아, 쌀.' '나에게는 에릴밖에 없어.'

미도리 : 나…, 어째서 이런 여자한테 진 걸까…?

예고

에릴 : 어서 오세요, 무엇으로 하시겠어요? 에릴입니다~. 요즘 웃길 만큼 돈이 없어서 이렇게 식당에서 아르바이트를 하고 있습니다. 헤헤, 그래도 세끼를 제공해주니까 아주 행운!?

케이야 : 아가씨, 양고기 와인 요리 하나 부탁합니다.

에릴 : 네~, 알겠습니다~. 부럽다…, 비싼 거 시켜먹네…. 에릴은 비싼 거 먹으면 월급에서 제해지는데…. 다음 이야기, MOEMOE 에릴 에피소드 4는 '에리에리 에릴! 방약무인한 이상한 사람!' 입니다♡ 에릴은 폭발 5초전!!

케이야 : 이거 맛있군요. 특히 아….

에릴 : 음….

케이야 : 저…. 그렇게 쳐다보고 있으면 먹기가 불편한데….

에피소드 4. 에리에리 에릴! 방약무인한 이상한 사람!

VS 텐포우인 케이야.

케이야 : 이런, 이런. 이런 품위 없는 갑옷이 있다니.

에릴 : 너무해~. 미안하군요. 이 네피름은 에릴의 분신이에요! 바보 취급하면 용서하지 않을 거예요!

케이야 : 보기에도 역겨우니까, 사라져 주셔야겠군요.

초필살기 발동! 역전 홈런 한 방~

케이야 : 나의 불찰이군요…. 그런 볼품없는 갑옷을 입은 사람에게 지다니….

에릴 : 오빠~, 두 번째는 좀 용서가 안 되는데~. 콱!!

예고

에릴 : 야호, 야호! 에릴입니다. 일단 아르바이트 생활에서 해방되어서 한숨 놓고 있어요♡ 어? 저기에 있는 건 세츠나씨? 이봐요~, 뭐하고 있어요?

세츠나 : 에릴씨. 사실은 돈이 없어서 한동안 아무 것도 먹지 못했거든요. 그래서, 이 풀 먹을 수 있는 건가~해서….

에릴 : 그, 그런… 어울리지 않는 행동을…. 아르바이트한 곳에서 받은 건빵이 있으니까, 같이 먹자. 다음 이야기, MOEMOE 에릴 에피소드 5는 '진실진실 에릴! 질 수 없는 저 사람과 이 사람' 입니다♡ 에릴은 폭발 5초전!!

세츠나 : 음냐, 음냐. 에릴씨, 이 건빵 조금 신 것 같은데요?

에릴 : 앗. 그건 건빵이 아니라…. 아! 기분 탓일 거야! 괜찮다면 에릴 것도 먹을래?

세츠나 : 음냐, 음냐…. 어머, 죄송합니다. 기분 탓이었나 봐요. 그래도, 아까 신 맛이….

에피소드 5. 진실진실 에릴! 질 수 없는 저 사람과 이 사람

VS 사이즈키 세츠나.

에릴 : 세츠나라고 했나? 너도 질 수는 없어 보이네.

세츠나 : 네. 죄송합니다만, 전 물러날 수 없어요.

에릴 : 신경 쓰지마. 피차 일반이니까. 그럼, 여기서부터는 진지하게 해야겠네.

에릴 : 알…. 나… 이걸로 좋은 건가요…?

교복 입은 여자아이와의 결투!

세츠나 : 좋았다고 생각해요. 에릴씨에게도 질 수 없는 이유가 있었던 거죠? 그건 좋은 일이에요. 전… 조금 분하지만요….

에릴 : 세츠나…, 고마워…. 그렇지. 누군가를 지게 했는데, 망설이면 안되겠지.

예고

에릴 : 안녕~, 에릴입니다~. 세츠나에게 이길 수 있었던 건, 역시 그 건빵 때문일까? 뭐, 지난 일은 놔두고 에릴은 내일을 향해 달려라~!! 다음 이야기, MOEMOE 에릴 에피소드 6은 '땀흘리는 에릴! 변태씨, 안녕하세요!' 입니다♡ 에릴은 폭발 5초전!!

라이 : 이봐! 선물 코너 같은 건 상관없다구! 내 대사는 왜 없는 거야!? 다른 사람들은 다 대사가 있었잖아.

에릴 : 시끄러운 사람은 내버려두고, 여러분~ 많이많이 응모해주세요~.

라이 : 야! 무시하지마!!

에피소드 6. 땀흘리는 에릴! 변태씨, 안녕하세요!

VS 라인드웰=레인릭스.

라이 : 좋은데~, 당신의 몸~. 도려내 보고 싶은데~. 마치 지금 막 만들어진 버터처럼 말이야~.

에릴 : 후우~. 그러니까, 당신은 그냥 변태일 뿐이군요.

라이 : 이 검, 이 사활이 그렇게 말하고 있는 거야. 네 몸을 도려내 보고 싶다고….

△버튼을 누르고 있으면 파워 게이지 충전!!

라이 : 얼…레? 진 건가? 제길~!!

에릴 : 안됐군요. 에릴, 변태하고 노는 취미는 없어요. 아, 그래도 알이 굳이 부탁한다면 생각해 볼 수도….어머~, 싫어, 싫어~♡

예고

에릴(가짜): 다음은 드디어 마지막 회. '수줍은 에릴! 발렌타인은 대소동!' 하고 '두근두근 에릴! 한여름의 해변은 사랑의 예감!' 하고 '두근두근 에릴! 오늘밤은 그 사람과 크리스마스!' 의 3편을 보내드립니다!

에릴 : 잠깐, 멋대로 이야기하지마! 최종회도 아닐 뿐 더러, 3편 연속도 아니야! 그리고, 왠지 연애물 같은 제목인데다가, 어째서 내 가짜가 여기에 있는 거야! 앗! 이제 시간이 없어!!

에릴(가짜): 다음 이야기, MOEMOE 에릴 에피소드 7은 '가짜가짜 에릴! 거짓말, 적이 에릴?' 입니다♡ 에릴은 폭발 5초전!!

에릴 : 그건 에릴의 대사야! 가장 좋은 대목인데!! 다음 주가 되면 엉망진창으로 만들어 줄테다!!

에릴(가짜): 흥~, 그런 볼품없는 갑옷한테는 지지 않아~.

에릴 : 정~말~ 화가 났다~. 절대로 초필살기로 박살을 내버리겠어~!!

에피소드 7. 가짜가짜 에릴! 거짓말, 적이 에릴?

VS 에릴=프로즈.

에릴 : 일루전…? 알이야? 가까이에 있는 거니?

???: 안됐지만 틀렸어요, 언니. 언니가 입고 있는 그 갑옷이요, 내가 만든 거예요. 사실은 인간이 입을 수가 없는 건데…. 그래서, 조금 흥미가 생겼어요.

에릴 : 그럴 리가…. 이건 파이리가….

예고

에릴 : 하~이. 아르바이트 생활로 다시 돌아간, 왠지 울고 싶은 에릴입니다~. 오늘 에릴이 소개할 물건은 이 대나무 장대. 이것이야말로 일본 문화의 궁극, 빨래대로 쓸 수도 있고, 특이하지만 장식으로 쓸 수도 있고! 앗! 거기 있는 당신! 대나무 장대 필요 없어요?

카쿠리네 : 언니, 고생이 많네요. 그래도 필요 없어요. 지금 시대에 그런 거 쓰는 사람 없어요.

에릴 : 앙~. 그, 그런~. 지금 사면 하나 더 추가로 주는 캠페인 실시 중이에요. 제발 사주세요~. 다음 이야기, MOEMOE 에릴 에피소드 은 '진실진실 에릴! 오늘의 에릴은 진지한 에릴!' 입니다♡ 에릴은 폭발 5초전!!

카쿠리네 : 언니, 왠지 모르게 분위기가 다른데요?

에릴 : 일하지 않은 자는 먹지도 말라. 장대~있어요~, 대나무~장대~.

카쿠리네 : 거의 마지막 회 분위기….

???: 그런 건 아무래도 좋아요. 내가 만든 것하고 싸워봐요, 언니.

???: 어머? 내가 만들었을 때보다 강해졌네. 필요 없는 마음이라도 생겼나? 그런 건 방해가 될 뿐인데.

에릴 : 어디에 있는 거니? 나와 봐!!

에릴의 근거리 잡기! 분신이 뒤에서 다리를 당긴다

에피소드 8. 진실진실 에릴! 오늘의 에릴은 진지한 에릴!

VS 카쿠리네.

카쿠리네 : 안녕하세요, 언니. 아아, 깜박했었는데 그 갑옷은 '하늘 계란' 이라고 하는 거예요. 그 사람을 죽이기 위해 만들었던 것인데, 전혀 도움이 안 되었던 거죠.

에릴 : 아니야! 이것은 파이리가 날 위해서….

카쿠리네 : 틀리지 않아. 나, 그거 싫어하거든. 언니한테는 미안하지만, 그거… 부술게.

에릴 : 그런 짓은 절대 못해. 이 갑옷, 파이리의 마음만큼은 절대로 부수게 할 수 없어!

에릴 : 아직도 할거야? 이것은 '하늘 계란' 따위가 아니야. 파이리가 나를 살려준 '네피림' 이야!

카쿠리네 : 후우. 이제 와서 그런 갑옷에 쓰러질 그녀가 아니라고 생각되지만…. 뭐, 좋아요. 보내줄게요. 그 대신, '전사' 의 역할, 충실히 수행해주세요.

필살기 발동시에는 화면 시점이 변한다

에릴 : 파이리…, 계속 같이 있는 거지…?

예고

에릴 : 헬로우~! 에릴은 다시 아르바이트에서 탈출 성공!! 맞아, 알, 들었니? MOEMOE 에릴 OVA화가 결정되었대! 대단하지, 알!

알티 : 저 말이야, 에릴. '알' 이라고 부르지 않았으면 좋은데. 궁정마도사의 중간 이름하고 같으니까, 왠지 싫어서…. 될 수 있으면….

에릴 : 같던지 말던지 알은 알이야. 남자아이는 확실해야 돼! 그리고, 에릴은 그런 건 신경 안 써. 그러니까, 알도 신경쓰면 안돼! 다음 이야기, MOEMOE 에릴 에피소드 9는 '러브러브 에릴! 사랑은 여자의 생명입니다!' 입니다♡ 에릴은 폭발 5초전!!

알티 : 고마워, 에릴. 그런데, OVA는 언제 만들어진대?

에릴 : 응? 그런 건 새빨간 거짓말이지~. 그래도, 만들어지면 좋겠다~.

알티 : 에, 에릴…. 그런 거 몰라….

에피소드 9. 러브러브 에릴! 사랑은 여자의 생명입니다!

VS 아리=알=라젤.

알티 : 에릴…. 너를 이하돌카와 싸우게 할 순 없어.

에릴 : 괜찮아. 전사 에릴이 질 리가 없잖아.

알티 : 난…, 난 무서워. 에릴이 돌아오지 않을까 봐 걱정되는 거야!

에릴 : 고마워, 알…. 그런데, 이거 알고 있니? 세계를 위해서 싸우는 용사는 죽을 수 있어도 사랑하는 사람을 위해서 싸우는 히로인은 절대로 지지 않는다는 것!!

알티 : 에릴…. 이제 난 에릴을 말릴 수 없어…. 그러니까, 약속해 줘. 반드시 돌아오겠다고!

에릴 : 나, 반드시 알에게로 돌아올게.

알티 : 절대로 죽으면 안돼!

에릴 : 응! 알한테 이겼는데, 다른 사람에

드디어 사랑 싸움의 시작인가?

게 질 순 없지.

알티 : 반드시…, 꼭 이겨….

에릴 : 응! 그럼 갔다 올게.

예고

에릴 : 다음은 드디어 마지막 회~! 정말로 마지막은 해피엔딩!? 이라고 말하기보다는, 이 문제를 어떻게든 해결해야 되는데, 제발 그냥 져 줘, 이하~.

이하돌카 : 누가 '이하~'야! 마음대로 애칭을 만들어서 부르지 마! 무엇보다 나의 패배라는 것은 있을 수 없어. 다음부터는 너를 대신해서 이 몸이 주인공이 되신다.

에릴 : 너무해~. 그런 자만에 빠진 대사를 말하는 사람은 반드시 진다는 법이 있단 말이야~. 다음 이야기, MOEMOE 에릴 마지막 회는 '바이바이 에릴! 내일도 에릴의 바람의 분다!' 입니다♡ 여러분! 마지막까지 MOEMOE 열심히 하세요!

이하돌카 : 윽, 이럴 수가~! 그런 법이 있었다니~.

에릴 : 너무 침울해 하지만, 이하~.

이하돌카 : 그러니까, 그렇게 부르지 말라니까!!

마지막 에피소드. 바이바이 에릴! 내일도 에릴의 바람이 분다!

VS 이하돌카.

에릴 : 찾았다…. 당신이 이하돌카로군요.

이하돌카 : 너도 세계를 구한다는 용사인가?

에릴 : 오해하지 마. 에릴은 알을 위해서 싸우는 거야. 세계를 구하는 건, 뭐 그 덤 같은 거지.

이하돌카 : 어차피 결과는 마찬가지야. 와라!

에릴 : (파이리, 알, 나에게 힘을…)에릴, 폭~바아~알~!!

드디어 마지막 결전!

엔딩

에릴이 쓰러져 있는 곳으로 알티가 달려온다. 마치 죽은 것처럼 누워 있는 에릴을 끌어안고 눈물을 흘리는 알티. 그러자 에릴이 정신을 차리면서 알티의 품에 안긴다.

에릴과 알티, 부디 행복하세요~

절대 열혈(絶對熱血)! 미도리가 제일!!

새로운 프로 예고

안녕! 모두들 건강해? 내 이름은 히메노 미도리. 이래봬도 불운류 고식격투술 종가의 피를 이어받았다구. 다음 주부터는 바로 내가 활약하는 '절대 열혈! 미도리가 제일!' 이 시작해. 갑자기 알 수 없는 세계에 불려간 나는 이하돌카라는 마인과 싸우게 되는데, 강한 적이라면 언제든지 환영! 모두들 내 데뷔전을 놓치면 정말로 후회할거야. 다음 주 이야기, 절대 열혈! 미도리가 제일! 라운드 1. '질풍노도(疾風怒濤)! 바로 내가 소문의 열혈 걸!' 모두들 응원 잘 부탁해요!!

타이틀 화면

라운드 1. 질풍노도(疾風怒濤)! 바로 내가 소문의 열혈 걸!

VS 라인드웰=레인릭스.

미도리 : 너구나, 내 상대라는 것이. 그런데, 초반부터 정상이 아닌데. 뭐, 좋아. 전력을 다해서 쓰러뜨린다.

라이 : 너무 좋아하지마. 네 모든 것, 곧 다 먹어줄 테니까. 이 마법 사랑로 말이야!

미도리 : 불운류 고식격투술, 히메노 미도리의 다른 세계 데뷔전이니까, 거칠게 간다!

초필살기 발동! 초반부터 뜨겁게 열혈!

미도리 : 너같이 무기에 휘두름 당하는 놈한테, 내가 질 리가 없다구.

예고

내 데뷔전 어땠어? 낙승 중의 낙승이었지만 내 실력은 아직 이런 정도가 아니니까 착각하지 말아 줘. 다음은 상금 사냥꾼의 '가리=버닛슈=그래그맨'. 대단한 이름이야~. 맞아, 난 상금이 걸릴 만큼 나쁜 짓은 안 했으니까, 모두들 착각은 금물! 뭐, 어쨌든 빨리 대결하고 싶은데~. 그럼, 다음 주 절대열혈! 미도리가 제일!! 라운드 2. '쾌도난마(快刀亂麻)! 상금 사냥꾼의 도전!' 모두들, 엽서 많이 보내주세요!

라운드 2. 쾌도난마(快刀亂麻)! 상금 사냥꾼의 도전!

VS 가리=버닛슈=그래그맨.

가리 : 이하돌카를 노리고 있다면 그만두는 것이 좋아. 아니면, 너도 바보 중의 한 명이냐?

미도리 : 그럴 지도 모르지. 하지만, 이게 나야. 이게 바로 히메노 미도리야. 같은 바보라도 자기 마음에 거짓말하는 바보는 되고 싶지 않으니까.

가리 : 헤헤. 좋은 대사를 외웠군. 하지만, 날 내버려두고 바보를 말할 순 없지.

미도리 : 불운류 고식격투술. 얕잡아 본 것이 당신의 패인이야.

가리 : 완패…인가. 대단한 물건이군.

미도리 : '레이디'라고 하긴 좀 뭐하지만, '물건'이란 건 좀 심한 거 아니야?

가리 : 그렇군…. 미안하다, 아가씨….

햇….

파워를 모으자!!

예고

오늘 싸웠던 가리씨라는 상금 사냥을 하시는 분. 실력은 있으셨지만 조금 운이 없으셨던 것 같군요. 하지만 상대가 바로 저였기 때문에 졌다고 해서 여자아이인 나에게… 아니, 저에게 저런 불순한 말을 하다니… 아니, 말씀하시다니 좀 문제가 있다고 생각 안 되… 아니, 생각되지 않으세요…? 아아~! 말투 바꾸기 힘들어! 역시 난 나야! 다음 주 절대 열혈! 미도리가 제일!! 라운드 3 '공전절후(空前絶後)! 상대는 마법사!' 아아, 유키(세츠나의 애칭)라도 좀 본받아볼까?

라운드 3. 공전절후(空前絶後)! 상대는 마법사!

VS 알티=알=라젤.

알티 : 저에게는 하지 않으면 안 되는 일이 있어요. 그러니까….

미도리 : 난 물러날 생각 따위는 전혀 없어. 게다가 마법사하고 싸울 수 있다는 건, 내 세계에서는 꿈도 꾸지 못하니까. 즐기도록 해.

알티 : 안 되는 건가요…. 알겠습니다, 미도리씨. …갑니다!!

미도리 : 후훗. 미도리씨? 왠지 근질거리는데.

중거리 잡기는 '패왕전설 갈포드'의 분신!?

알티 : …졌습니다. 하지만 미도리씨, 이하돌카와 싸우는 것은….

미도리 : 그만! 나는 휘말렸다고는 전혀

생각하지 않아. 강한 적과 싸울 수 있게 되었는데…. 오히려 고맙게 생각하고 있어.

알티 : 미도리씨…。

미도리 : 세계를 위해서 싸운다는 것은 조금 걸맞지 않지만, 뭐, 너희들이 부른 이 구세주를 한 번 믿어보라구!

예고

헤헷~. 오늘도 난 컨디션이 매우 좋아! 하지만 알티라고 하던 그 소년, 그가 사용하던 마법에는 나도 솔직히 많이 놀랐어. 같은 인간이 저런 일을 할 수 있다는 게 지금도 믿을 수 없어. 그래도 아직 내 적수는 아니지만. 자아! 다음 주에 내가 싸우게 될 상대는 아무래도 정의의 사도님!? 때가 어느 땐데~. 시대의 흐름이란 것을 내가 한 수 가르쳐드릴까? 다음 주 절대 열혈! 미도리가 제일!! 라운드 4 '문답 무용(問答無用)! 정의의 사도를 날려버려라!' 맞아, 다음 주에는 좋은 소식이 있으니까, 꼭 봐야 돼!

라운드 4. 문답 무용(問答無用)! 정의의 사도를 날려버려라!

VS 단자이버.

단자이버 : 완전징악! 단자이…이? 제발 그만해 줘~. 나한테 맨손의 여자아이를 괴롭히라는 거야?

미도리 : 겉모습만 보고 상대를 판단하다니 아직 멀었어. 뭐하다면, 직접 시험해볼래?

단자이버 : 미안하군. 전언 철회! 유리를 구하기 위해서야. 봐주지는 않겠어!

미도리 : 좋아, 좋아! 이 싸움, 내가 맡겠어!

필살기 일신하(壹迅霞)! 무방비 상태에서 사용하자!

단자이버 : 질 수 없는 승부에 지다니, 하하…, 유리….

미도리 : 어째서 이런…, 후우, 어쩔 수 없군. 그 유리라는 사람을 구해오면 되는 거야?

단자이버 : 너, 나….

미도리 : 나로서는 귀찮은 건 질색이지만…, 가슴으로 느꼈으니까… 지금의 싸움아…, 날 믿고 기다려봐!

예고

다음 주는 기생 장갑을 입은 용병, 에릴이라는 아이와 격돌! 자아! 어떻게 될런지~. 그럼 다음 주 절대 열혈! 미도리가 제일!! 라운드 5 '천하 일품(天下一品)! 기다렸습니다, 대승부(大勝負)!'

라운드 5. 천하 일품(天下一品)! 기다렸습니다, 대승부(大勝負)!

VS 에릴=프로즈.

에릴 : 당신이군요. 알을 막아준 사람이. 인사를 해두어야겠네. 고마워요.

미도리 : 인사 받으려고 한 게 아니야. 난 단지 강한 사람과 싸우고 싶었을 뿐. 너같은 사람 말이야.

에릴 : OK. 마침 잘 됐어. 내가 생각해도 제멋대로지만, 알을 괴롭힌 사실을 용서할 수 없었어. 그러니까, 있는 힘껏 할거야!

여자 대 여자. 승리는 누구의 것일까?

에릴 : 미안해, 알…. 에릴, 져버렸어….

미도리 : 건방진 말 같지만, 네 마음은 이미 제대로 전해진 거 아니야?

에릴 : 그렇다면 좋은데….

미도리 : 그래도 납득이 안 간다면 또 한 번 하지. 언제라도 상대해 줄게. 위험해!

에릴 : 뭐?

미도리가 에릴을 감싸서 피하려는 순간, 에릴이 있던 자리에 섬광이 떨어진다

미도리 : 에릴, 넌 빨리 도망쳐.

에릴이 도망간다.

미도리 : 어디의 누군지는 모르겠지만, 좋았던 기분이 엉망이 되어 버렸어. 빨리 튀어 나와!!

예고

안녕! 오늘은 모두가 보내준 그림 엽서를 소개하기로 할게. 우선은 펜 네임 '미도리를 좋아하는 아이'로부터! 어~, 잘 그렸네~. 아주 멋진 그림이잖아. 다음은 '하시키 료우이' 군, 3살. 료우이군, 고마워요. 다음은 '코이마 시아야' 양, 15살. 음~, 이 그림도 잘 그렸네~. 아~, 안타깝게도 이번 주는 여기까지~. 다음 주 절대 열혈! 미도리가 제일!! 라운드 6 '경천동지(驚天動地)! 대결! 나하고 나!?' 소개하지 못했던 다른 사람들도 모두 고마워요!

라운드 6. 경천동지(驚天動地)! 대결! 나하고 나!?

VS 히메노 미도리.

미도리 : 뭐라고!? 훗, 그런가. 적은 바로 나란 말이지. 뜨거워지는데. 거기에 있는 나는 어때? 그렇게 생각되지 않아?

미도리(가짜) : ….

미도리 : 닮은 것은 겉모습 뿐이라…. 이걸로 확실해 졌군. 넌 나에게 이길 수 없어. 주먹에 담긴 것이 없는 너에게, 날 쓰러뜨릴 힘은 없어!

가짜 미도리는 검은 청 자켓?

미도리 : 가짜가 진짜를 이긴 역사는 없단 말이야!

???: 가짜라니, 너무 실례잖아. 저건 바로 언니야. 거울에 비친 언니 자신.

미도리 : 후, 그렇다면 날 이길 수 없는 게 당연하잖아. 거울 안에 있는 나는 나를 쓰러뜨릴 수 없지. 하지만, 나는 진짜 나는 거울을 부술 수 있어. 숨어 있지 말고 나오는 게 어때?

예고

고전을 마치고 우주 괴물 '기간돈기아'를 쓰러뜨린 나. 그 앞에 나타난 적은 이미 죽어있어야 할 흉악 우주인 '데라오카 성인'! 거대화한 그의 사악한 술수에 빠져서 난 변신을 할 수가 없다! 이대로 가면 지구는 그들의 손에! 이 때 갑자기 나타난 파란 그림자! 설마…, 당신은…, 코즈믹 솔져 미도리 제 54화, '미도리 위기! 나타난 두 명째의 전사 세츠나!' …뭐야, 이 대본은!? 그럼, 다음 주 이야기, 절대 열혈! 미도리가 제일!! 라운드 7 '변형 자재(變形自在)! 위협을 운반하는 자!' 우주 괴물하고도 싸워보고 싶네~.

라운드 7. 변형 자재(變形自在)! 위협을 운반하는 자!

VS 카쿠리네.

카쿠리네 : 안녕하세요? 재미있게 해드리려고 했던 건데…, 재미 없었나요?

미도리 : 그래. 전혀 재미없었어. 하지만, 너하고라면 재미있을 것 같은데. 말해두지만, 난 아직 인간이 미완성이라서 말이야. 어린이라고 봐주진 않아.

카쿠리네 : 어린이…라. 결국 언니도 인간이네. 내가 아주 싫어하는… 인간….

카쿠리네의 필살기에 주의!!

카쿠리네 : 좋아. 내가 진 걸로 해줄게. 나한테 이긴 세명째 인간이야, 언니는. 그럼, 안녕~.

미도리 : 칫, 마음만 먹으면 언제라도 죽일 수 있었으면서…. 사람을 바보 취급 하간….

예고

일주일 동안 잘 기다려 주셨습니다~. 오늘은 여러분들의 질문에 대답하는 시간을 가져볼까? 우선, 첫 번째 질문. '미도리씨는 예술에 흥미가 있나요?' 없어. 다음! '미도리 언니의 취미는 무엇인가요?' 내 취미는 조깅이야. 다음. '미도리 언니는 여자아이에게 흥미가 있나요?' …물론 없지…. 마지막은 '미도리씨 사귀는 남자 있습니까?' …바보 같은 걸 질문하지마! 나는… 어쨌건, 질문 코너 끝~. 그럼, 다음 주 절대 열혈! 미도리가 제일!! 라운드 8 '전광석화(電光石火)! 지금 내야하는 결판!'

라운드 8. 전광석화(電光石火)! 지금 내야 하는 결판!

VS 텐포우인 케이야.

케이야 : 호오. 당신도 불렸나보군요. 이런 우연이 있다니.

미도리 : 케이야, 내 기분은 지금 아주 최악이거든. 또 무슨 엉뚱한 짓을 하겠다면 그만 두는 편이 좋아. 이건 충고야.

케이야 : 미안하지만 그 충고는 들을 수

없군요. 당신은 퇴장을 해야겠군요. 영원히!

미도리: 전부터 마음에 들지 않았지만, 넌 정말 최악의 사나이야. 너에게 불운이라는 것의 뜻을 가르쳐 주지!

초필살기 절대오의(絶對奧義), 개의 불꽃 놀이군!

케이야: 바보 같은…. 당신이 언제 이렇게 강해…

미도리: 과소 평가에 자신 과잉. 그래서는 지는 것이 당연하지.

예고

케이야와의 인연도 이것으로 일단 결말이 났어. 그런 내 앞에 나타난 상대는 '사이즈키 세츠나'. 유키…어렸을 적부터 날 따라다니던 너하고 설마 싸우게 될 줄은…. 운명인가…. 아니 오히려 내 피는 끓고 있어. 힘을 손에 넣은 너와 싸울 수 있다는 것에…. 아무래도 바보는 죽지 않으면 낫지 않는 다는 것은 사실인가 봐. 다음 주 절대 열혈! 미도리가 제일!! 라운드 9 '천재일우(千載一遇)'! 단 한 번뿐인 사투! 유키, 누가 이겨도 원망하지 않기!

라운드 9. 천재일우(千載一遇)! 단 한 번뿐인 사투!

VS 사이즈키 세츠나.

세츠나: 제멋대로인 것 같지만 저, 사이즈키 세츠나에게는 질 수 없는 이유가 있어요!

미도리: 모두 질 수 없는 이유가 있구나…. 난 그런 입장은 아니지만 진 쪽이 이긴 쪽에게 따른다… 그걸로 어때? 유키.

세츠나: 고마워요…, 미도리 언니….

필살기 순설(純雪)의 파워 업. '류'의 슈퍼 파동권!?

세츠나: 졌어요…. 역시 언니는 강해요.

미도리: 미안해…. 난 왜 이렇게 바보일까…. 역시 아버지께서 말씀하신 대로 난 아직 멀었어.

세츠나: 아니에요. 언니는 싸웠던 사람들의 마음을 간직하고 있어요. 언니가 그런 사람이란 건 제가 알아요. 어렸을 때부터 보아왔으니까…. 그러니까….

미도리: 유키…. 고마워. 너도 내가 질 수 없는 이유야.

예고

다음 주는 드디어 이하둘카와의 한판 승부! 이 세계를 멸망시킬 수 있는 사람이라는 게 도대체 어떤 인물인지. 싸우는 것이 이렇게 무섭다는 생각이 드는 건 처음이야. 하지만 그 말을 떠올리면 떨리던 것이 거짓말처럼 사라지곤 해. 나, 히메노 미도리는 이기지 않으면 적성에 풀리지 않아! 미안하지만 이하둘카! 넌 지게 될 거야! 이 몸, 이 마음, 모든 힘을 주먹에 담아서 이제 마지막 대승부! 그럼 다음 주 절대 열혈! 미도리가 제일!! 파이널 라운드 '광풍제월(光風霽月)'! 역시 내가 넘버 원!' 마지막으로 내가 좋아하는 말을 모두에게 전할게. '주저 말고 가! 가면 알 수 있어!!'

파이널 라운드. 광풍제월(光風霽月)! 역시 내가 넘버 원!

VS 이하둘카.

미도리: 네가 마인이라는 거야? 우와~, 엄청 떨리는데. 엄청 일방적인 살기야.

이하둘카: 지금 돌아간다면 봐주기로 하지. 빨리 사라져라.

미도리: 농담이겠지~. 여기까지 왔는데, '네, 알겠습니다.' 하고 돌아갈 수 있을 것 같아? 나에게도 어느새 질 수 없는 이유가 생겨버렸으니까. 그리고 이 마음, 그리 쉽게 막지는 못해.

이하둘카: 그렇다면 여기서 죽게 돼. 어리석은 자의 어리석은 선택이군.

미도리: 어리석은 자 좋지! 불운류 고식 격투술 히메노 미도리! 간다앗!!

역시 미도리가 넘버 원!

엔딩

여기는 미도리의 집. 오늘도 그녀는 아버지를 피하려고 여기저기 숨다가 결국 천장에 숨기로 한다. 그러나 결국 아버지에게 발각되고 쫓고 쫓기며 지내는 것 같은데…. 마지막 도망치는 장면이 아주 인상적이다.

웬일인지 미도리의 엔딩만 폴리곤 그래픽으로 나온다

수호천사(가디 엔젤) 세츠나

새로운 프로 예고

세츠나: 여러분, 사이즈키 세츠나입니다. 제 몸 속에는 또 한 명의 여성이 있습니다. 그녀의 이름은 카린. 의식체인 그녀와 융합한 저는 갑자기 다른 세계 이. 프라셀에 소환됩니다. 이하둘카…. 카린을 부른 것은 그 사람…. 이것만을 단서로 해서 우리들의 여행은 시작됩니다.

타이틀 화면. 뭔가 신비함이 느껴진다

카린: 세츠나…. 저 때문에 당신이….

세츠나: 아니야, 그런 게 아니야. 나는 너고, 너는 나이니까. 그러니까…, 그런 말은 하지 말아 줘…. 다음 주 신 프로 '수호천사 세츠나' 제 1막, '세츠나 카린' 카린, 시작된 거야….

제 1막. 세츠나 카린

VS 단자이버.

세츠나: 저희들이 이곳에 불려온 이유…. 그것을 확인할 때까지, 저희들은 질 수 없어요!

단자이버: 그건 나도 마찬가지야. 간다앗!

소환! 카린~

세츠나: 나의 길을 밝히며 그림자를 쫓는 자여- 세츠나의 이름으로 맹세하노니- 지금 구하는 건 그대의 힘- 지금 원하는 건 그대의 마음- 그대 만물의 근본이 되어- 이 몸을 바치나니- 와줘! 카린!!

세츠나: 아프게 해서 미안해, 카린.

카린: 아니요, 괜찮아요. 세츠나의 방패가 될 수 있던 것, 전 그것만으로 행복해요.

세츠나: 카린…. 난 고맙다는 말밖에 할

예고

세츠나: 여러분, 사이즈키 세츠나입니다. 저와 카린은 이. 프라셀에서의 첫 싸움에 승리할 수 있었습니다. 그리고 알게 된 것은 싸움을 통해서 숨이 막힐 것 같은 제 자신이 있다는 현실…. 하지만, 전 계속 싸워나가지 않으면 안돼요. 이걸 운명 탓으로 돌릴 수 있으면 얼마나 좋을까요….

카린: 세츠나…. 제가 있잖아요. 힘이 들 때에는 나에게 기대도록 하세요.

세츠나: 고마워, 카린. 그래, 난 강해진 것이 아니야. 난 사이즈키 세츠나인 채로 이곳에 있는 거야. 다음 이야기, 수호천사 세츠나 제 2막, '제멋대로라고 해도' 카린, 넥가 있어주어서….

수 없지만…. 정말 고마워…

제 2막. 제멋대로라고 해도

VS 세츠나

에밀 : 네가 세츠나라는 아이구나. 이하돌카를 노리고 있는 것 같지만 에밀은 지금 질 수 없는 입장이거든. 나쁘게 생각하지 말아 줘.

세츠나 : 저도…, 저희들도 질 수는 없어요!

에밀 : 기합만으로는 이길 수 없는데…, 에밀, 진심 모드~!!

직렬! 인황단(燐皇斷)!!

에밀 : 졌으면서 이런 부탁하는 건 좀 그렇지만, 이하돌카를 쓰러뜨려 줘. 그리고 알이라는 아이를 말려주었면 해.

세츠나 : 알겠어요, 에밀씨. 카린과 둘이서 반드시….

카린 : 상냥하군요, 세츠나….

세츠나 : 아니…, 난 제멋대로일 뿐이야….

예고

세츠나 : 여러분, 사이즈키 세츠나입니다. 처음으로 우리 앞에 나타난 살의를 품은 남자. 내가 모르는 싸움이 시작되려고 하고 있어요. 그래도, 난 검을 내려 놓을 수는 없어요. 싸움을 중지할 수 없어요. 여기서… 죽을 수는 없어요….

카린 : 세츠나에게 상처를 입히는 자는 제가 죽일 거예요. 당신이 나를 경멸하더라도, 내가 어리석더라도, 당신에게는… 그대로 있어주었으면 하니까….

세츠나 : 카린! 자기한테 기대라고 해 놓고 나한테는 의지하지 않는 거야? 그건 안돼. 그건 안되는 거야! 다음 이야기, 수호천사 세츠나 제 3막, '나의 세츠나' 카린. 너도 혼자가 아니야.

제 3막. 나의 세츠나

VS 텐포우인 케이야

세츠나 : 당신 누구에요?

케이야 : 소개가 늦었군요. 제 이름은 텐포우인 케이야. 간단히 말하자면 당신의 적이죠. 자아, 죽어주시죠.

카린 : 세츠나에게 해를 끼치는 자는 제가 용서하지 않을 겁니다. 텐포우인 케이야, 당신은 제가 확실하게 처치하겠습니다.

세츠나 : 카린….

필살기 진광련(陳光燕)! 꽤 쓸만한 기술이다

세츠나 : 카린, 괜찮아?

카린 : 네에, 조금 힘을 많이 써서….

세츠나 : 윽! 또 이 느낌…, 이하돌카, 어째서 우리를 부르는 거야…?

예고

세츠나 : 여러분! 사이즈키 세츠나입니다. 이하돌카에게 다가가면서 알게 된 일. 그것은 그녀가 카린 그 자체를 원하고 있다는 것…. 이하돌카에게 어떠한 이유가 있을지라도 난 싫어. 난 카린하고 헤어지고 싶지 않아! 난… 카린하고 만난 이후로 나쁜 여자애가 되어 버렸어….

카린 : 저도 세츠나와 헤어지고 싶지 않아요…. 이하돌카는 또 하나의…. 그래요. 세츠나. 저도 세츠나의 곁에 있고 싶은 거예요.

세츠나 : 저는 힘이 필요해요. 소중한 것을 지킬 힘이 필요한 거예요! 카린, 너를 지킬 수 있는 힘이 필요한 거야! 다음 이야기, 수호천사 세츠나 제 4막, '눈동자에 비치는 나'. 카린….

제 4막. 눈동자에 비치는 나

VS 사이즈키 세츠나

세츠나 : 카린…. 네가 한 거야…? 도대체 무슨…?

카린 : 세츠나…. 이하돌카에게 다가가면서 알게 된 거예요. 지금의 나로서는 그녀에게…. 그러니까….

파워 업 진광련!!

세츠나 : 넘어서지 않으면 안 되는 거자…, 우리들의 한계를….

세츠나 : 하아, 하아, 하아…. 어때, 카린….

카린 : 안심했어요, 세츠나…. 이거라면…. (이대로라면 질해야 1할…, 최악의 경우에는…. 세츠나…. 제가 지켜드릴게요….)

세츠나 : (안돼…. 지금 상태로는…. 카린, 너만큼은 내가 지켜줄게….)

예고

세츠나 : 여러분! 사이즈키 세츠나입니다. 여러분은 누군가를 동경해 본 적이 있나요? 저 사람처럼 강해지고 싶다…. 저 사람처럼 예뻐지고 싶다…. 하지만 때때로 동경은 흉하게 변하기도 하죠. 다음은 그런 마음을 가진 사람과의 싸움…. 그가 보여준 것은 마검…. 마검의 힘으로 싸우는 그를 과연 내가 이길 수 있을까…?

카린 : 세츠나 당신이라면 틀림없이 괜찮을 거예요. 그리고 제가 곁에 있잖아요.

세츠나 : 나는… 아니 우리는 지지 않아! 질 수 없는 이유가 있기 때문에!! 다음 이야기, 수호천사 세츠나 제 5막, '먹힌 자와 함께…' 카린…. 날 지켜 줘….

제 5막. 먹힌 자와 함께…

VS 라인드웰=레인릭스

라이 : 네 검. 아주 싫은 느낌이 들어. 이 사람로 부숴 주겠어.

세츠나 : 이 기운…. 당신은 '사음(邪陰 : やかげ)' 사람…? 아니야!

카린 : 세츠나, 조심하세요!

라이 : 짜증난다. 짜증난다. 짜증난다. 짜증난다아~! 그 검 때문에 짜증이 난단 말이다!!

막강 방어! 필살의 ㅁ버튼!!

세츠나 : 카린…. 이 사람, 도대체 누구였던 거야?

카린 : 그는 그 누구도 아니에요. 단지 저 검에… 다른 의식에게 조종당했던 것 뿐이에요. 세츠나… 제가 당신을 조종하면 어떻게 할 거예요?

세츠나 : 후훗, 그런 농담은 하지도 마.

카린 : 후훗, 고마워요.

예고

세츠나 : 괴롭힘을 당하던 나를 구해주었을 때 아주 기뻤어…. 그런데 왠지 모르게 눈물이 멈추지 않아서 고맙다는 말을 할 수 없었어…. 그 때… 미도리 언니의 마음에 상처를 입혔어…. 절 뒤에서 놀고 있을 때 언니를 곤란하게 하려고 숨어서 미아가 되고…. 그 때 나를 찾다가 생긴 왼팔의 상처…. 그 때 언니를 다치게 했어…. 그리고 다시 한 번 나는 미도리 언니를 다치게 해야 해. 다음 이야기, 수호천사 세츠나 제 6막, '그리고 나는 이곳에 있다'

카린 : 세츠나…. 나는 나이기 때문에 당신의 상처를 아물게 해줄 수 없는 거군요.

제 6막. 그리고 나는 이곳에 있다

VS 히메노 미도리

미도리 : 유키…. 네 힘을 확인해 보아야겠어.

세츠나 : 왜? 어째서 미도리 언니하고 싸우지 않으면 안 되는 거야?

미도리 : 미안해. 내 피는 말을 잘 못 알아듣나 봐. 세츠나.

막강력!! 절화 · 영설참(絶華 · 玲雪斬)!!

미도리 : 정~말 갑자기 강해져서…. 후우~ 내가 지켜 줄 수 없다는 건 좀 슬프지만 앞으로는 내가 널 따라잡을 거야.

카린 : 좋은 분이네요. 세츠나.

세츠나 : 응! 소중한 사람이야. 나의 소중한 사람….

예고

세츠나 : 여러분! 사이즈키 세츠나입니다. 다음 이야기, 수호천사 세츠나 제 7막, '그녀의 필드. 그 때 마음은 흔들렸다' 카린, 그녀가 가까이에 있어….

제 7막. 그녀의 필드. 그 때 마음은 흔들렸다

VS 가리=버닛슈=그래그맨.

가리 : 농담이지? 내가 이런 여자 꼬마하고 싸웠다는 게 알려지면 보통 웃음거리가 아니야.

세츠나 : 방심은 때때로 이어져요…. 아앗…. 이건… 왜 하필 이럴 때…. …갑니다!!

가리 : 그런 식으로 나한테 덤비면서 방심하지 말라고 하는 쪽이 무리야!

가리와의 승부. 과연 이길 수 있을까?

카린 : 세츠나. 알고 있나요?

세츠나 : 가까워. 이하돌카가…. 카린. 나 떨고 있어….

카린 : 괜찮아요. 제가 곁에 있을게요….

예고

세츠나 : 여러분! 사이즈키 세츠나입니다. 이하돌카에게 다가가는 우리들. 알티씨하고 만났을 때 그녀는 카린을 매체로 내 몸 속으로 들어왔습니다. 그리고 내 마음은 사라지고… 모든 빛은 어둠으로 변합니다….

카린 : 나를 나로 있게 해주는 사람… 그건 바로 세츠나…. 하지만 이하돌카는 그것을 용서해주지 않아요…. 그녀는 나를 그녀가 되게 한다….

세츠나 : 카린과 그녀….

카린 : 세츠나와 나… 세츠나와 그녀….

세츠나 : 나는 카린하고 같이 있고 싶을 뿐인데!! 다음 이야기, 수호천사 세츠나 제 8막, '마음의 저편(전)'

카린 : 지금의 나는 당신에게 미움받는 일만큼은 정말로… 무서워….

제 8막. 마음의 저편(전)

VS 알티=알=라젤.

세츠나 : 에릴씨에게 부탁 받았어요. 당신을…. 아앗…! 뭐지…, 이 느낌은…?

카린 : 이하…돌카…. 안돼. 들어오지 마…. 제 이름은 카린…. 전 제 자신으로 있고 싶어요….

알티 : 세츠나씨. 무슨 일이에요? 세츠나씨!

세츠나 : 세츠나라고? 남의 이름을 가볍게 부르지 마라~!!

중거리 잡기! 베를 찔러버린다

세츠나 : 나…, 내가 한 거야…? 도와 줘…, 카린….

카린 : 미안해요…. 미안해요…. 세츠나….

예고

카린 : 여러분! 카린입니다. 저는 세츠나의 마음을 아프게 했어요. 그리고… 아마 앞으로도 그녀를 힘들게 할 거예요. 저희들 앞에 나타난 카쿠리네…. 그녀는 나의 진실을 말합니다…. 안돼요…. 부탁이니까 그만해주세요…. 더 이상 세츠나의 마음을 아프게 하지 말아 주세요!

세츠나 : 아니야. 내가 괴로운 것은 카린의 마음이 상처를 입는 것…. 카린이 내 곁에서 없어지는 것….

카린 : 세츠나…. 전… 당신하고 만나지 말았어야 했어요…!

세츠나 : 거짓말…. 그럼 왜 카린인 채로 있는 거야? 다음 이야기, 수호천사 세츠나 제 9막, '마음의 저편(후)' 카린, 너는 내가 지켜줄게.

제 9막. 마음의 저편(후)

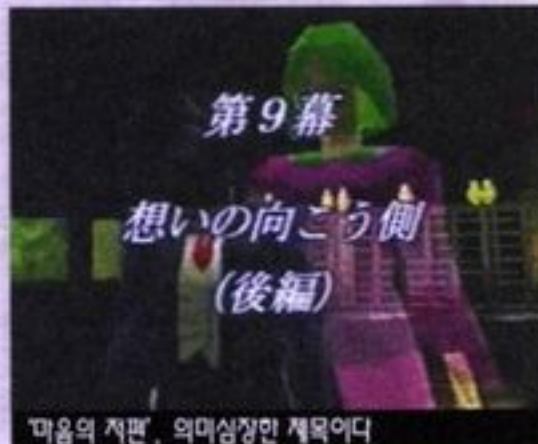
VS 카쿠리네.

카쿠리네 : 너구나! 네가 '리아'의 파편이야!

세츠나 : 파편…. '리아'라니…?

카쿠리네 : 네가 '카린'이라고 부르는 의식체는 예전에 내가 죽인 '리아'의 이른바 힘의 파편…. 그래도, 파편 쪽은 이미 알고 있는 것 같은데? '리아'라고 하는 것은….

第９幕
想いの向こう側
(後編)

'마음의 저편'. 의미심장한 제목이다

어쨌든 사라져 주어야겠어. 나와 리아를 위해서….

세츠나 : 거짓말…. 카린~!

세츠나 : 카린…. 난 카린을 믿겠어…. 그러니까… 그러니까 나를 혼자 두지 말아 줘…. 부탁이야…. 약속해 줘….

카린 : 세츠나…. 네! 약속할게요….

예고

세츠나 : 카린….

카린 : …네.

세츠나 : 수호천사 세츠나 최종막 '세츠나와 카린' 언제까지나 같이 있는 거야….

최종막. 세츠나와 카린

VS 이하돌카.

세츠나 : 당신이 이하돌카…. 그리고….

이하돌카 : 왔군. 나의 파편…. 지금 그 포박을 풀어주도록 하지.

세츠나 : 으… 아… 카린… 가지마 카린…! 약속했잖아! 혼자 두지 않겠다고 약속해주었잖아…! 카린~!!

빨려나가는 카린을 막아야 돼!!

이하돌카 : 뭐? 나를 거부한단 말인가!? 이럴 수가…. 파편, 너만큼은 반드시 죽인다!!

카린 : 세츠나…. 저… 약속…지켰어요….

세츠나 : 하아! 하아! 고마워… 카린…. 좋아해….

세츠나와 카린…. 언제까지 함께 할 수 있을까?

엔딩

이하돌카를 쓰러뜨리자, 그녀의 파편이었던 카린이 세츠나와 분리되어 이하돌카에게 간다. 그리고 이하돌카를 끌어안은 채, 사라지는 카린. 그 후 오랜 시간이 흐르고…. 학교를 졸업한 세츠나가 졸업 증서를 가지고 벚꽃나무 아래를 걸어간다.

졸업을 축하합니다~

Klutzy Rogue

새로운 프로 예고

가리 : 'Klutzy Rogue'. 내 이름은 '가리=버닛슈=그래그맨'. 다음 주부터 시작되는 'Klutzy Rogue'에서는 내 활약을 확실하게 보여주도록 하지. 너희들에게도 소개를 해야겠지? 이봐! 사야카!

사야카 : 네~, 가리~. 큰 소리로 무슨 일이에요?

가리 : TV앞에 있는 사람들에게 인사를 해두는 게 좋아.

사야카 : 아~ 네에. 여러분 안녕하세요. 가리의 부인 사야카입니다. 이쪽에 있는 아이는 '키리'라고 합니다. 여러분! 가리를 잘 부탁해요 ♡

Klutzy Rogue

묵직한 타이틀 화면

가리: 다음 주는 1st STAGE "CHERRY BOY".

사야카: 꼭 봐주세요 ♡

제 1 스테이지. CHERRY BOY

가리: 이건 또 큰일이군. 이런 꼬마가 상대라니….

알티: 어리다고 바보 취급하다니…. 질 수 없어요!

가리: 그렇게 금방 화내는 게 꼬마라는 거야!

필살기 크리겔슈타인. 원거리의 적에게 아주 유용하다

가리: 알았나, 꼬마? 내가 바로 가리=버닛슈=그래그맨이다!

알티: 에릴…, 미안해…, 이기지 못했어….

가리: 에릴…? 여자 때문인가…. 미안하군. 너도 훌륭한 전사야.

다음 에피소드

가리: 'Klutzy Rogue' 오늘 내 활약 잘 봐주었나? 다음에는 더 활약할 거야. 이번에는 조금, 아니 아주 맵이 이상한 사나이와 겨루게 되는데 따분하더라도 봐주길 바래.

사야카: 가리, 방심하고 있으면 아픈 맛을 보게 될텐데.

가리: 걱정하지마. 사야카. 나는 어쩔 수 없을 만큼 강하니까.

사야카: 네에, 네에. 알겠습니다. 정말 커다란 애라니까.

가리: 사, 사야카…. 다음 주는 2st STAGE. "CRAZY PUNKER"

제 2 스테이지. CRAZY PUNKER

VS 라인드웰=레인릭스

라이: 아저씨, 난 지금 기분이 매우 좋아. 봐 줄 수도 있으니까, 빨리 사라져.

가리: 흥! 혼자서 떠들어라. 너도 내 전설의 일부가 되어 주어야겠어.

라이: 난 사람을 넘어섰단 말이다. 너희들 사람이 갖고 있는 약한 면을 버렸다구!

'베르세르크의 가츠'와 같은 검을 휘두른다

가리: 흥. 넌 사람이 갖고 있는 강한 면까지 잃어버린 거야. 그런 놈한테 내가 질리 없지.

다음 에피소드

가리: 'Klutzy Rogue' 거봐. 말한대로 낙승이었지? 몸풀기는 슬슬 그만하고 맷집 있는 놈하고 싸우고 싶군.

사야카: 가리~ ♡ 식사가 준비됐어요~. 오늘은 당신이 좋아하는 요리예요~.

가리: 그래? 그거 좋군. 그럼, 빨리 먹도록 하지. 음~ 음…. 사야카. 네 요리는 모두 맛있지만 정말 이 요리는 너무 맛있는데 그래.

사야카: 고마워요. 가리. 아! 다음 주 예고를 해야죠.

가리: 아! 그렇군. 음~ 음. 다음 주는 3st STAGE 음~음. "BURNING 음~음. QUEEN 음~음"

사야카: 가리, 먹으면서 하다니, 너무해….

제 3 스테이지. BURNING QUEEN

VS 히메도 미도리

미도리: 헤에~, 꽤 솜씨가 좋아 보이는 얼굴인데, 당신.

가리: 잘 알고 있네. 아가씨. 윗사람을 치켜세워 주는 것도 매너 있고. 하지만 난 봐주지 않아!

미도리: 좋지! 뜨거워지는데!!

가리의 중거리 잡기.

미도리: 아~ 실수했다~. 좋아! 기억했어. 당신 이름. 1년, 아니 반년 이내로 따라잡을 거야! 헷!

가리: 좋~아. 기대하도록 하지. 솜씨 뿐만 아니라 여자 쪽도 키워오도록 해. 하하하하.

미도리: 칫~ 감탄 시켜놓고 싶어지게 하는 남자네….

다음 에피소드

가리: 'Klutzy Rogue' 안녕! 지난 주에는 먹으면서 예고를 해서 미안하군. 갑자기 화제가 바뀌지만 난 술을 아주 좋아하지. 혼자 있을 때는 정말 퍼마시듯이 마셨었는데 사야카가 마시는 양을 정해버려서 말이야. 정말 어쩔 수 없다니까….

사야카: 뭐가 어쩔 수 없는 거예요?

가리: 앗! 아무 것도….

사야카: 자아, 빨리 모두에게 다음 주 예고를 해야죠.

가리: 어! 그래. 다음 주는 4st STAGE. "NOISY GIRL"

제 4 스테이지. NOISY GIRL

VS 에릴=프로즈

가리: 아가씨가 에릴인가? 알티라고 하는 순진한 놈을 반하게 하다니, 대단한데.

에릴: 반하게 하다니 무슨 말이야. 에릴은 정말로 알을 좋아… 가 아니라, 어쨌든 이하둘카는 알을 위해서 에릴이 쓰러뜨릴 거야!

가리: 하하하. 눈물 나는 사연이군. 하지만 이쪽도 일을 해야 하거든. 그럼 슬슬 시작해 볼까?

에릴: 아~ 분해~. 에릴한테 이겼으니까 알을 위해서도 반드시 이하둘카를 쓰러뜨려야 해요. 알겠어요?

가리: 말하지 않아도 그렇게 할거야. 일을 해야 하니까. 그리고 젊은 연인들을 위해서도 열심히 해볼까?

다음 에피소드

가리: 'Klutzy Rogue' 이봐. 이봐. 제발 그러지마. 이번 상대는 나 자신이라고? 생이별 한 쌍둥이? 아니면 복제품? 그것도 아니면 로봇인가? 어쨌든 가짜인 것은 틀림없어.

사야카: 뭐예요? 이 사진은…. 이게 가짜 당신이에요? 전혀 안 닮았잖아요. 내가 좋아하는 가리는 이런 사람이 아니야.

가리: 그래? 난 잘 모르겠는데…. 다음 주는 5st STAGE. "IMITATION ROGUE". 사야카, 넌 정말 좋은 아내야~.

사야카: 후훗. 칭찬해도 아무 것도 없어요 ♡

필살기 가이겐벨크의 속성 변경

제 5 스테이지. IMITATION ROGUE

VS 가리=버닛슈=그래그맨

가리: 아? 내 자신이라고? 꿈은 아니겠지.

가리(가짜): 글쎄. 어떨까…. 진짜씨.

가리: 까불지마! 그리고 정말 가짜라면 뿔이라도 달고 나와!

초필살기 조준 완료!!

가리: 이런 장난감으로 내 상대가 될 것 같나? 응?

'쾅' 소리와 함께 가짜 가리가 터진다.

???: 역시… 가짜로는 상대가 되지 않는군요.

다음 에피소드

가리: 'Klutzy Rogue' 오늘은 빨리 하도록 하지. 다음 주는 6st STAGE. "BLACK MAN"

제 6 스테이지. BLACK MAN

VS 텐포우인 케이야

가리: 재미없는 짓을 했군. 형씨.

케이야: 그랬나요? 저는 꽤 유쾌했었는데.

가리: 마음에 들지 않는 걸? 그 잘난 체 하는 태도가. 박살 내주겠어!

케이야: 본래 당신 같은 사람하고는 이

야기조차 하지 않지만…. 좋습니다. 상대해 드리죠!

텐푸우인 케이야와의 결투!

파워 채우기~

케이야: 어째서 내가… 당신 같은 사람에게….

가리: 정말 모르겠나. 형씨? 악역으로 등장하는 사람은 나 같은 나이스 가이에게는 이길 수가 없다구.

다음 에피소드

가리: 'Klutzy Rogue ' 또! 또야! 왜 자꾸 이런 이상한 상대만 나타나는 거야! 교복을 입은 이런 여자아이와 싸우라는 건가? 이번에야말로 제발 참아 줘. 내 이름이 운다 울어.

사야카: 어머? 이 아이가 이번에 싸울 상대에요? 가리. 이 아이를 다치게 하면 제가 용서하지 않을 거예요. 만일 다치게 하면 평생 집에 못 들어오게 할 거예요! 잘 기억해두세요!

가리: 말하지 않아도 알고 있어. 정말 난처하군. 다음 주는 7st STAGE, "ANGELIC GIRLS" 응? 왜 그래. 사야카?

사야카: 아니요…. 지구 사람들은 모두 옷을 입고 있네요?

제 7 스테이지. ANGELIC GIRLS

VS 사이즈키 세츠나.

가리: 어어? 아가씨. 귀여운 옷을 입고 있네. 그 옷이 망가지기 전에 돌아가는 게 어때?

세츠나: 쓸데없는 말은 그만 하시고 어서 공격하세요!!

가리: 오오! 무서운데. 취미는 아니지만… 어쩔 수 없군!

세츠나: 마무리… 짓지 않나요?

가리: 제발 나 좀 살려줘. 그랬다간 사야카한테 내가 죽어. 그리고 아가씨. 그런 말은 쉽게 하는 게 아니야. 죽으면 그걸로 끝이야.

다음 에피소드

가리: 'Klutzy Rogue '

사야카: 여러분! 안녕하세요. 오늘은 가리가 없어서 저와 키리가 안내하겠습니다.

키리: 멍~ 멍~!

사야카: 다음 주 가리의 상대는 특이 탐사관인 단자이버씨. 꽤 강하다는 소문이에요. 그건 그렇다 치고 여러분! 제 말 좀 들어보세요. 가리는 정말로 술을 좋아한답니다. 내가 감시하고 있어도 숨어서 마시는 것 같고~. 전 괴롭히는 게 아니라 가리의 건강을 걱정해서 그러는건데…. 그 외에는 정말로 좋은 사람인데…. 다음 주는 8st STAGE, "METALLIC HERO" 그런데 정말로 가리는 어디로 간 걸까요?

제 8 스테이지. METALLIC HERO

VS 단자이버.

단자이버: 여기는 물러나 주시지. 악과 싸우는 것은 바로 나의 사명이야!

가리: 그건 무리한 요구야. 덤벼라. 정의의 사도!

단자이버: 좋아! 간다~!

단자이버: 이럴…수…가….

가리: 좋은 솜씨인데…. 이런 녀석이 있으면 그곳도 아직 괜찮겠군….

격돌!! 가리 VS 단자이버!!

다음 에피소드

가리: 'Klutzy Rogue' 안녕? 저번 주는 미안했어(전에도 이 말 한 적이 있는 듯…). 일이 좀 있어서 말이야. 미안.

사야카: 가리, 지난주에는 어디에 갔었던 거예요? 나 혼자서 얼마나 힘들었었는데….

가리: 아~ 그게 말이야. 사실은 이걸 사러…. 자아, 지구의 교복이라는 거야. 너 갖고 싶어했잖아. 아주 똑같지는 않지만 꽤 괜찮지? 하하! 가게 아저씨한테 만들어달라고 부탁할 때에는 정말 창피했어.

사야카: 가리, 고마워요♡ 정말 기뻐요.

가리: 바,바보야! 내가 부끄러워지잖아. 다음 주는 9st STAGE, "DANCING PIXY"

제 9 스테이지. DANCING PIXY

VS 카쿠리네.

카쿠리네: 여기, 정말 여러 사람이 불려왔나 보네. 아저씨 같은 사람도 있어서, 조금 놀랐어.

가리: 아저씨한테는 꼬마 아가씨 같은 사람이 있는 게 더 놀라워.

카쿠리네: 방심하고 있으면… 아저씨 죽어요.

가리: 충고 고맙군. 그럼 제대로 해볼까나!!

카쿠리네: 후우~ 안심했다. 아저씨라면 그녀를 쓰러뜨릴 수 있겠는데? 아, 참! 그냥 쓰러뜨리기만 하면 안돼. 확실하게 죽여줘. 그럼 안녕~.

가리: 쳇! 제멋대로군. 하지만 바야흐로…. 좋아! 기다리고 있어. 사야카. 곧 돌아갈게!

다음 에피소드

가리: 'Klutzy Rogue' 안타깝게도 다음 주는 드디어 마지막회다. 드디어 이하둘카와의 싸움인데…. 과연 어떻게 될런지….

사야카: 가리. 괜찮아요? 이번만큼은 저도 걱정돼요.

가리: 걱정은 접어둬. 난 지금까지 실수한 적이 한 번도 없어. 아니면 사야카. 내 이름을 잊어버린 거야? 말해봐. 내 이름은….

가리,사야카: 가리=버닛슈=그래그맨!

가리: 그래. 잘했어. 다음 주는 FINAL STAGE, "THE best NICE GUY" 모두 지금까지 응원해줘서 고마워.

사야카: 정말 고마웠습니다!

필살기 베젠돌퍼!! 타격기부터 이어 치면 6연타다!!

마지막 스테이지. THE BEST NICE GUY

VS 이하둘카.

가리: 네가 바로 이하둘카인가. 미안하지만 네 목은 내가 접수한다!

이하둘카: 너희들 인간들은 할 수도 없는 일을 입밖으로 내더군. 왜 그러지?

가리: 왜 그러냐고? 그런 걸 나한테 물으면 안되지~. 인간이란 건 말이야. 기적의 하나 둘 쯤은 간단하게 일으킬 수 있다고!!

이하둘카: 그 목숨은 당분간 맡겨 두지. 사라져라.

가리: 그건 안되지. '인생 헛되이 보낼 때가 꽃이다'라는 말도 있으니까. 그럼 의뢰 수행 실시!!

베젠돌퍼의 속성 변경! 적을 날려 버리자!

엔딩

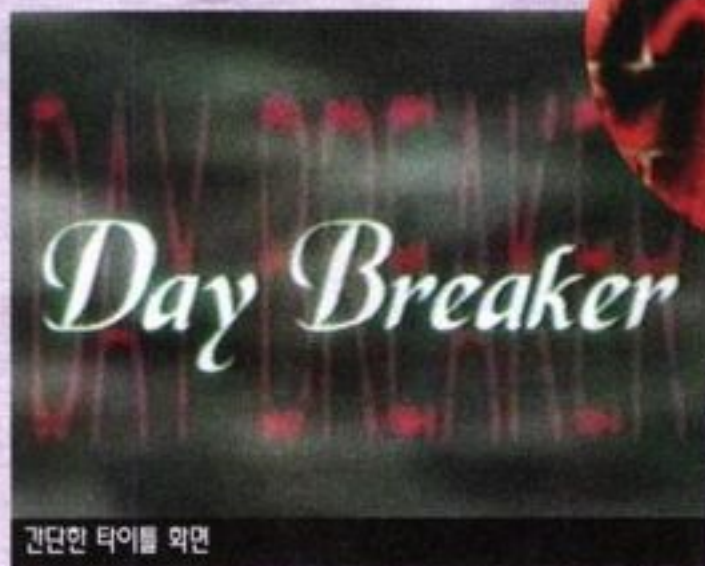
가리가 집으로 돌아오자, 세탁물을 정리하던 사야카가 가리를 바라본다. 그를 보자 얼굴에 웃음이 가득 차는 사야카. 마지막 장면에는 피아노를 치는 가리 옆에 사야카가 앉아 있다. 왠지 모르게 감동이 느껴지는 장면이다(대전 액션 게임에 감동이 있다니…).

대결! 과학 대 마법!!

PLAY STATION

Day Breaker

새로운 프로 예고

다음 주 신 프로 'Day Breaker' 'GREED".

간단한 타이틀 화면

중간화면도 아주 단순하다

GREED

VS 에릴=프로즈.

라이: 너 좋은데~, 타입이야. 그래, 결심했어! 내가 접수하지!

에릴: 미안~ 안됐지만 에릴은 이미 예약이 끝났어!

라이: 그런 건 상관없어. 자아~ 시작하지.

절대 방어! 타이밍이 중요!

에릴: 앞… 싫어… 이런 건 싫어….

다음 에피소드
라이: ARROGANCE!!

ARROGANCE

VS 가리=버닛슈=그래그맨.

가리: 헤헤. 형씨한테는 보통 힘으로는 통하지 않는 것 같군. 미안하지만 각오해 줘야겠어!

라이: 후훗. 나에게는 보통이 아닌 힘도 통하지 않아.

가리: 폿내기가 꽤 하는 군. 그렇다면 확인해 보시지. 이 가리=버닛슈=그래그맨을 확인해 봐!!

라이: 소용없어! 그 정도로 나하고 샤할에게 이길 순 없어!!

가리: 실수…했…다…. 안…녕…. 사야…카….

필살기 레메케톤의 속성 변화!

다음 에피소드
라이: JUDGMENT!!

JUDGMENT

VS 라인드웰=레인릭스.

라이: 어째서야? 어째서 나하고 나인 거야? 대답해! 어째서 내가 너인 거야?

라이(가짜): 시험해 보겠습니다. 당신에게 할 수 있을 지, 없을 지.

라이: 싸워서 해답을 얻으라는 건가? 좋지, 좋아. 나도 한 번 나하고 해보고 싶었다고!!

필살기 라젤! 멋지다!!

라이: 좋아, 좋아. 모든 게 최고야!

라이(가짜): 당신 최고군요~. 나한테 있어서도 최고입니다.

다음 에피소드
라이: FATE

FATE

VS 텐포우인 케이야.

케이야: 그 검과 함께 묻어드리겠습니다.

라이: 너 같은 놈한테 그럴 수 있단 말이야? 할 수 없어. 할 수 있을 리 없지.

케이야: 당신을 앞에 두고 이렇게 냉정해 질 수 있다니… 나 자신한테 실망이군요.

케이야와의 승부!

케이야: 히미카… 난 여기서….

라이: 어중간한 놈한테는 한계라는 것이 따라다닌단 말이다. 알겠어!?

다음 에피소드
라이: SELF

SELF

VS 사이즈키 세츠나.

세츠나: 당신의 그 검… 제가 멸하겠습니다!

라이: 너도? 너도 그런 거야? 그 검, 그 검, 그 검…. 검만 갖고 그러지 말고 나도 좀 봐줘!!

세츠나: …이런 사악한 기운을…. 카린! 조심해…!!

카린: 도망가세요. 세츠나…. 당신만이라도 도망가요!!

싸움에 진 자에게는 죽음이 있을 뿐…

라이: 거봐! 나 아주 강했지? 정말로 아주 강했지 않냐구!!

다음 에피소드
라이: BALANCE

BALANCE

VS 알티=알=라젤.

알티: 라인드웰! 잘도… 잘도 에릴을…. 난 절대로 용서하지 않아!

라이: 꼬마! 네 힘이 아주 흥미 있군…. 그 힘, 나도 갖고 싶은 걸.

알티: 이 사람. 뭔가 달라!!

중거리 잡기는 잡어 던지기!!

라이: 하하하하!! 약해! 너무 약하다구!!

샤할: 아무래도 슬슬 때가 온 것 같군요.

다음 에피소드
라이: REVERSE

REVERSE

VS 히메노 미도리.

미도리: 당신이군. 소문 난 미치광이라는 게.

라이: 미치광이!? 까불지마~ 백번 죽여

초필살기! 허공에 그려놓은 별은 자세히 보면 각형이다

버린다~!

미도리 : 핫! 싫어. 뭐~ 의리는 없지만… 케이야. 당신 원수… 내가 갚아주지!!

라이 : 하하하하… 핫!? 아파… 머리가 아파… 머리가 아파~!!!!

다음 에피소드

라이 : LOSS

LOSS

VS 단자이버.

단자이버 : 완전징악! 단자이버…어? 뭐, 뭐야? 이 놈은!?

라이 : 머리가 아파… 누구냐 너는… 내 안에서 나가…!! 거기 있는 너! 나 좀 살려 줘 봐!!

단자이버 : 남에게 부탁하는 태도가 아니군… OK! 내 치료는 상당히 거칠다!!

싸우기 전부터 머리가 아프다는 라이. 꾀병인가?

라이 : 샤…할, 너…나…?

샤할 : 지금까지 열심히 해주셨군요. 고맙다는 말을 합니다. 하지만 이별입니다…. 라인드웰=레인릭스….

다음 에피소드

라이 : S

S

VS 카쿠리네.

카쿠리네 : 어머? 이상한 인간이네…. 마음을 먹었나?

라이 : 누구…나…?

카쿠리네 : 당신같이 자아가 없는 사람한테 내 이름을 가르쳐 줄 순 없어.

라이(샤할) : 후후후후! 자아가 없다고? 변한 게 없군요. 카쿠리네. 아직도 그 사람 외에는 흥미가 없으신 가요?

카쿠리네 : 여자!? 설마….

라이(샤할) : 도망갔나요? 뭐~ 괜찮겠죠. 남은 건… 그 사람뿐이군요….

카쿠리네와의 전투. 이기기 힘들다

다음 에피소드

샤할 : REpledge

REpledge

VS 이하둘카.

라이(샤할) : 이 땅의 흐름… 역시 당신에게 이어져 있었군요.

이하둘카 : 오랜만이군…. 하지만 사람을 매체로 이 세계에 나타나다니…. 훗! 남의 말을 할 입장이 아니군.

라이(샤할) : 약하고 볼품없지만 나의 분산… 이 샤할만 있으면 당신을 쓰러뜨리는 일 정도는 아무 일도 아니죠.

이하둘카 : 그렇다면 시험해 보시지. 떨어진 빛이여.

라이(샤할) : 자신의 힘을 과신하지 않아야 합니다. 그렇지 않으면 지옥 밑바닥으로 떨어지게 되니까요.

마검 VS 마인의 결투!!

엔딩

이하둘카를 쓰러뜨린 라이는 머리를 감싸쥐면서 고통스러워하더니 몸이 붉게 빛나면서 사라지고 만다. 샤할은 그대로 땅에 꽂혀 있는 채로… 시간이 흐르자 어떤 사나이가 샤할에게 다가온다. 그 사나이가 샤할을 뽑는 장면에서 게임이 끝난다.

샤할의 새로운 주인이 된 남자

샤할 : 처음 뵙겠습니다. 그리고 잘 오셨습니다… 주인님.

몽환세화(夢幻歲華)

새로운 프로 예고

내 목적은 단 하나…. 그 사람을 죽이는 것…. 내 소원은 단 하나…. 그 사람을…. 신 프로 '몽환 세화(夢幻歲華)' 첫 번째 이야기, '나는 카쿠리네' 몽환 속에서 나는 마음을 잊지 않는다….

타이틀 화면 하나는 정말 멋지다

첫 번째 이야기. 나는 카쿠리네

VS 알티=알=라젤.

카쿠리네 : 흐음~ 마법사구나…. 하지만 나한테는 통하지 않아. 오빠들이 'Lost Legacy'라고 부르는 주문이라도 말이야.

알티 : 그래도 난 질 순 없어!

카쿠리네 : 좋아. 조금만 놀아줄게. 오빠.

철벽 방어를 하면서 반격도 잊지 말도록!

카쿠리네 : 거봐. 통하지 않았지? 왜냐면 이 옷 '오호소라(大虛空 : オホソラ)'는 리아가 준 선물이거든.

예고

내가 싫어하는 그 사람… 하지만…. 내가 좋아하는 그 사람… 그래서…. 몽환 세화 두 번째 이야기, '그 사람과 나' 몽환 속에서 나는 마음을 잊지 않는다….

두 번째 이야기. 그 사람과 나

VS 단자이버.

카쿠리네 : 오빠죠? 기라클버하고 싸우고 있는 사람.

필살기 중 하나. 무지개 색깔의 고리를 던진다

단자이버 : 뭐라고? 어떻게 놈을 알고 있지!?

카쿠리네 : 후훗. 비·밀·이·야. 나한테 이기면 가르쳐 줄게.

단자이버 : 뭐지. 이 힘은…. 기라클버와 같은 힘….

카쿠리네 : 죽이지는 않은 테니까. 열심히 그 쪽 리아를 해치워 줘.

예고

망가진 장난감은 더 이상 필요 없어. 달라진 당신도 더 이상…. 몽환 세화 세 번째 이야기, '나의 기억' 몽환 속에서 나는 마음을 잊지 않는다….

세 번째 이야기. 나의 기억

VS 에릴=프로즈.

카쿠리네: 어머? 오랜만에 보네~. '하늘 계란' 이다.

에릴: 무슨 말이야? 이건 '네피름' 이라고 하는 훌륭한 이름이 있단 말이야.

카쿠리네: 후후훗. 놀자,놀자. 전사 언니!

카쿠리네의 파워업 필살기

에릴: 그런… 네피름이 통하지 않아….

카쿠리네: 역시 그냥 고물이었구나, 그거…. 아이~ 심심해.

예고

추억이 내 마음을 약하게 한다. 현실이 내 마음을 상처 입힌다. 몽환 세화 네 번째 이야기, '미아가 된 나' 몽환 속에서 나는 마음을 잊지 않는다….

네 번째 이야기. 미아가 된 나

VS 가라=버닛슈=그래그맨.

가리: 꼬마 아가씨. 왜 그래? 길을 잃었니?

카쿠리네: 그럴지도 몰라. 맞아. 난 길을 잃었어.

가리: 그래? 그건 큰일이구나…라고 믿을 줄 알았냐!!

근거리 잡기. 뒤에서 밀어버리자!!

예고

당신에게라면 말할 수 있어요. 좋아한다고…. 당신에게라면 말할 수 있어요. 싫어한다고…. 몽환 세화 다섯 번째 이야기, '그것이 내가 살고 있는 이유' 몽환 속에서 나는 마음을 잊지 않는다….

카쿠리네: 정말인데… 왜 믿어주지 않는 걸까? 나 길을 잃어버렸는데…. 오랜 세월 동안 계속….

다섯 번째 이야기. 그것이 내가 살고 있는 이유

VS 텐포우인 케이야.

케이야: 어떻습니까? 당신의 그 힘, 제게 맡겨 보지 않겠습니까?

카쿠리네: 나한테 이기면 그럴 게. 절대로 불가능하다고 생각하지만.

케이야: 불가능한지 어떤지 시험해 보시죠!!

상대의 방어도 철벽 수비다!

카쿠리네: 바보라니까…. 날 마음대로 할 수 있는 건 그 사람뿐인데….

예고

몽환 세화 여섯 번째 이야기, '내가 돌아갈 장소' 몽환 속에서 나는 마음을 잊지 않는다….

여섯 번째 이야기. 내가 돌아갈 장소

VS 라인드웰=레인릭스.

카쿠리네: 아저씨. 그거 버리는 게 좋아요. 아마… 먹혀버릴 텐데….

라이: 그래? 좋지~. 단, 널 죽여버리고 난 다음에 말이야~!!

카쿠리네: 그 힘을 손에 넣은 것만으로 그렇게 들떠있다니…. 귀엽네♡

검에게 말을 거는 카쿠리네!?

카쿠리네: (사할을 보며) 이제 그의 몸은 없어. 너도 빨리 그곳으로 돌아가.

사라져 버리는 사할.

예고

잊고 있는 줄 알았던 그 아픔…. 기억하고 있을 줄 알았던 그 온기…. 몽환 세화 일곱 번째 이야기, '나는 바보' 몽환 속에서 나는 마음을 잊지 않는다….

일곱 번째 이야기. 나는 바보

VS 카쿠리네.

카쿠리네: 또 온 거니? 내 마음은 변하지 않아.

카쿠리네(가짜): 거짓말…. 아직 망설이고 있어. 그래! 언제나 계속 망설일 뿐이잖아. 네 마음에도, 그 사람의 마음에도….

카쿠리네: 시끄러워! 넌 이제 내가 아니란 말이야! 지금의 내가 나라구!!

필살기 상호 격돌!!

카쿠리네: 그냥 기억의 일부이면서… 제멋대로 말만 하고…. 벌써 잊어버린 줄 알고 있었는데….

예고

하나는 그곳에 머물렀다… 그것은 정해져 있었던 것…. 하나는 그곳에 버려졌다… 그것도 정해져 있었던 것…. 몽환 세화 여덟 번째 이야기, '나는 혼자' 몽환 속에서 나는 마음을 잊지 않는다….

여덟 번째 이야기. 나는 혼자

VS 히메노 미도리.

미도리: 너 인간이 아니구나. 그런 건 왠지 모르지만 알 수 있어. 도대체 뭐지?

카쿠리네: 나는 카쿠리네. 단 하나의 존재야.

미도리: 뭐가 뭔지 모르겠네. 어쨌든 날 방해하는 사람은 쓰러뜨릴 뿐!!

미도리: 도… 도대체 뭐야! 너는….

카쿠리네: 그래. 사람으로 진화한 원숭이가 있다면 그렇지 못한 원숭이도 있겠

적의 잡기에 주의

지? 그것하고 같아. 당신들 사람이 있다면 사람에서 진화한 우리들 같은 존재도 있다는 거지. 알겠어?

미도리: 그,그런 일이 있을 리가….

카쿠리네: 아니, 사실이야. 아니면 설마 진화의 끝이 사람이라고 생각하는 건 아니겠지?

예고

당신을 위해서 난 눈물을 흘리지 않아. 날 위해서도 난 눈물을 흘리지 않아. 몽환 세화 아홉 번째 이야기, '나는 카쿠리네이기 때문에' 몽환 속에서 나는 마음을 잊지 않는다….

아홉 번째 이야기. 나는 카쿠리네이기 때문에

VS 사이즈키 세츠나.

세츠나(카린): 카쿠리네….

카쿠리네: 갇혀 버렸구나…. 파편조차 되지 못하다니! 자기가 아닌 것으로 되어 버리다니. 너무 불쌍해.

세츠나(카린): 카쿠리네. 또 나를 죽일 거야?

카쿠리네: 아니야. 당신은 아니야. 당신은 리아가 아니야.

사이즈키 세츠나와의 대결

카쿠리네: 정말 싫어. 이런 느낌….

예고

이하돌카, 당신을 죽이겠어…. 그래서 난 카쿠리네…. 지금 당신을 사랑해…. 그래서 난 카쿠리네…. 몽환 세화 열 번째 이야기, '나는 바보' 이 몽환, 도대체 언제까지 계속되는 것일까….

열 번째 이야기. 나는 바보

VS 이하둘카.

카쿠리네 : 안녕. 600년만이네.

이하둘카 : 왔구나! 카쿠리네. 괜찮아. 보통 때처럼 말해도. 그런데 아마 그 파편처럼 나도 죽일 셈이니?

카쿠리네 : 보고 있었니? 안 좋은 취미군~. 그래, 맞아. 난 아직 다른 너도 죽이지 않으면 안돼. 시간을 낭비할 순 없어.

이하둘카 : 변하지 않았네. 너의 그런 점을 좋아했었어.

카쿠리네 : 한 번 더 내가 좋아지게 해줄게. 그러니까 죽어줘야겠어!

엔딩

카쿠리네의 엔딩은 왠지 슬픈 느낌이 든다. 이하둘카가 쓰러져 죽어 있고 그 옆에는 카쿠리네가 서있다. 이하둘카의 손에 자기 손을 살며시 얹는 카쿠리네.

초필살기는 피를 빼는 흡혈귀!?

슬픈 최후

봉신영역(封神領域) 엘츠바유

새로운 프로 예고

흘러간 그 날. 한 번도 말한 적 없던 이별의 단어. 그것은 마음을 전할 방법이 없던 공허한 것의 덩어리. 그 때 분명히 세화의 톱니바퀴는 내 손으로 돌렸다… 그리하여 내 이름은 이하둘카…. 봉신영역 엘츠바유 제 1화. '선열의 여신' I wanna kiss in the dark….

봉신영역 엘츠바유 타이틀 화면!!

중간에 나오는 화면도 멋지다

이하둘카 : 빨리 오너라. 나의 파편이여…. 그리고… 카쿠리네….

이하둘카(가짜): 소멸 불가…. 엘츠바유의 모든 시스템을 다운합니다….

제 1화. 선열의 여신

VS 이하둘카.

이하둘카 : 보안 장치가 가동한 건가.

이하둘카(가짜): 엘츠바유 최종 프로텍터 작동. 봉신의 소멸에 들어갑니다.

이하둘카 : 이 정도의 결계…. 나가려고 하면 언제라도 나갈 수 있었건만…. 결계와 같이 없애주겠다!!

이하둘카의 중거리 잡기. 상당히 강력한 무기이다

예고

의지 없는 자들이 휘두르는 검. 그것은 빛이 되어 이 몸을 비춘다. 그 이름은 '미사바키'. 사람이 아닌 자가 마음을 빼앗긴 형태…. 다시 떠오르는 풍경은 머나먼 그 날의 기억…. 그리고 지금… 어떻게 인간 따위가 '하늘 계란'을 입을 수가 있는 것인가…. 답하거라… 에릴=프로즈의 이름을 가진 자여…. 봉신영역 엘츠바유 제 2화. '해후(邂逅)'

제 2화. 해후(邂逅)

VS 에릴=프로즈.

에릴 : 이하둘카…! 엘츠바유에서 나와 있다니…!

이하둘카 : '하늘 계란'이라…. 오랜만이군. 좋아. 잠시 상대해주도록 하지.

에릴 : 내가 만든 건 아니지만 '전사 에릴'의 호칭에 금이 가도록 하지 않겠어!!

근거리 잡기!

에릴 : 그런… 전혀 통하지 않잖아….

이하둘카 : '미사바키' 따위가…. 카쿠리네… 네 소행인가….

예고

그 날, 나는 힘을 원했다… 이제 와서는 그 이유조차 기억 나지 않는다…. 하지만 영원과도 같은 재화(才華) 속에서 바래지 않는 그 날의 추억은…. 그 때 나는 당신과 만났다. 그 날, 나는 힘을 원했다…. 이제 와서는 그 이유조차 기억 나지 않는다…. 하지만 그것으로 좋아…. 그 때, 나는 당신과 만났다…. 제 3 화. '그것이 내가 살고 있는 이유'

제 3화. 그것이 내가 살고 있는 이유

VS 텐포우인 케이아.

케이아 : 처음 뵙겠습니다, 이하둘카씨. 갑작스럽지만 당신의 힘, 제가 받겠습니다.

이하둘카 : 재미있는 말을 하는 인간이로군. 덤비겠나?

케이아 : 그럼 그 뜻에 따르도록 하죠. 갑니다!!

원거리 잡기! 시간에 비해서 파워는 적다

케이아 : 윽… 이 정도일 줄이야… 실수했군요….

이하둘카 : 별 볼일 없는 걸로 시간을 빼앗겼군. 그곳에서 영원히 썩고 있거라.

예고

제 1장. 그 때 타천의 별을 짊어진 자, 그대의 이름은 빛을 가져오는 자.

???: 그것이야말로 당신의 잘못인 거예요!

제 8장. 모든 것을 사랑하기 때문에 모든 것을 증오한다. 그대는 그 마음을 굳게 닫고서.

???: 이제 난 여기에 더 이상 있을 필요가 없다는 것이군요.

제 13장. 그 때 타천의 별을 짊어진 자, 그대의 이름은 사랑.

제 4화. '에스페런트의 배덕(背德)' 너도 놈의 위로의 도구에 지나지 않는 것인가!

제 4화. 에스페런트의 배덕(背德)

VS 라인드엘=레인릭스.

이하둘카 : 빛이여, 마테리얼 프렌(인간 세계)에 나왔다고 해서 어떻게 하겠다는 것이냐.

라이 : 좋은데~ 당신, 당신의 죽은 모습. 내가 예술처럼 만들어 줄게.

이하둘카 : 사람을 잘못 선택했군. 지금 여기서 같이 없애주마!

필살기의 하나. 날려버리자!!

PLAY STATION

이하둘카: 다시 말하지. 너 따위 놈에게는 이 놈이 잘 어울린다.

예고

그 날, 이 손안에는 아무 것도 없었다. 단 하나를 제외하고…. 그리고 지금, 이 손안에는 모든 것이 있다. 단 하나를 제외하고….

단자이버, 알티, 케이야, 에릴, 미도리, 세츠나, 가리, 라이: 이하둘카….

인간… 너희들의 존재, 난 절대로 인정하지 않겠다. 제 5화, '뚫린 자국, 혹은 두 번째 원죄' 너도 인간이 아니야, 카쿠리네….

제 5화. 뚫린 자국, 혹은 두 번째 원죄

VS 단자이버

단자이버: 네가 이하둘카로군. 정의의 사도가 쓰러뜨리러 와주셨다!

이하둘카: 인간 따위가…, 나에게 반항한 그 대죄, 네 손으로 갚게 하겠다!

단자이버: 잘난 체 하지 마라! 너는 지금부터 그 인간 따위에게 지는 거야!!

VS 정의의 사도 단자이버

이하둘카: 질 수 없다…. 적어도 너희들 인간에게는….

단자이버: 제길… 기라클버…, 기라클버? 지금 내가 기라클버라고 했나…?

예고

제 6화. '숨긴 것은 그 마음, 참을 수 없는 것은 그 아픔'.

제 6화. 숨긴 것은 그 마음, 참을 수 없는 것은 그 아픔

VS 알티=알=라젤

알티: 이하둘카! 네가 에릴을…!!

이하둘카: 마도사 놈…. 'Lost Legacy'를 사용한다고 해서 이 몸에게는 통하지 않는다.

알티: 만에 하나 그렇다고 해도 난 너를 절대로 용서하지 않겠다!!

마법사와의 대결. 이길 수 있을까?

알티: 에릴…. 나… 열심히 했어….

이하둘카: 인간…. 도대체 너희들은 무엇이기에….

예고

분명히 숨겼을 그 날의 상처에 흔들리며 깜박이는 마음을 비추네. 제 7화, '왜…? 왜라고 내가 말한 건가?'

제 7화. 왜…? 왜라고 내가 말한 건가?

VS 가리=버닛슈=그래그맨

가리: 찾았다! 이하둘카!! 냉큼 죽어줘야겠어.

이하둘카: 인간…. 무엇 때문에 나에게 반항하는 건가? 무엇 때문에 내 목숨을 갖고싶어 하는 거냐?

가리: 그건 내 의뢰인에게 물어 봐. 이래 봬도 난 프로란 말이다!!

파워 게이지 충전!!

이하둘카: 끝이다. 내가 주는 멸망…. 과분하다고 생각해라.

가리: 헷, 볼품없군…. 이 가리=버닛슈=그래그….

예고

이하둘카=일=이메라. 그 날까지 분명히 나는 그 이름으로 불리고 있었다. 하지만 지금 나의 마음은 그녀에 의해서 깊은 어둠 속에 빠져 있다…. 그것은 이 세계에 있어서 금지되어 있는 그 의문에 너무 가까이 다가선 나에게 내린 신벌…. 그렇다면 그녀와 같이 있다는 것이 그녀의 슬픔을 함께 나누는 것이야말로 내가 속죄할 방법이겠죠. 제 8 화, '이하둘카·일·이메라의 이름'

제 8화. 이하둘카·일·이메라의 이름

VS 히메노 미도리

미도리: 이하둘카라고 하는 게 당신이군요.

이하둘카: 도망가세요…. 제가 그녀를 붙잡고 있는 동안….

미도리: 뭐…? 설마… 당신은…!?

이하둘카: 그 놈 아직도 남아 있었구나. 거기에 있는 인간! 아까운 짓을 했구나. 역시 너는 여기서 죽을 운명인가 보군.

필살기. 적을 무방비 상태로 만든다

이하둘카: 마도사 놈…. 아직도 완전히 없어지지 않았다니…. 파편의 흡수를 서두르는 것이 좋겠군.

예고

이 몸에서 흘러내린다… 계속해서, 계속해서…. 눈은 뜨고 있는데 끝에서부터 하얗게 보인다…. 당신의 얼굴이 희미해진다…. 하지만 알 수 있어…. 당신, 슬픈 얼굴을 하고 있군요…. 왜…? 너를 싫어했던 것 아닌가요? 그래서 날 죽인 게 아닌가요? 사라질게요… 당신의 소원대로…. 그런데…, 왜 당신은 울고 있는 거예요…? 어째서…? 아뇨, 이젠 괜찮아요. 그럼 언젠가… 다…시….

잊을 수 없는 그 날의 기억…. 그리고 하나의 파편이 남았다…. 제 9 화, '추억은 만화(萬華)처럼'

제 9화. 추억은 만화(萬華)처럼

VS 사이조지 세츠나

세츠나: 당신이군요! 당신이 우리들을 부른거군요!

이하둘카: 기다리고 있었다… 나의 파편이여…. 자아! 이쪽으로 오너라!

세츠나: 아앗! 안돼! 카린!!

이하둘카: 거부 반응!? 카쿠리네인가! 방해하지 마라!!

이하둘카: 이리 나와. 카쿠리네. 있는 거 알아.

카쿠리네: 어머? 들켰니?

예고

???: 깨있니? 미안해.

카쿠리네: 아니, 일어나 있었어. 너 계속 내 얼굴을 보고 있었지? 알고 있어.

???: 그래. 왜 내가 널 좋아하는지 생각하고 있었어.

카쿠리네: 그럼 답은 모르는 게 좋아. 그런 건 모르기 때문에 좋은 거야.

???: 후훗. 그럴지도 모르지.

카쿠리네: 그래.

???: 그런데 답이 나온다면 난 너를 더욱 좋아하게 될 것 같아. 최종회 '그 날의 추억은 당신의 마음에도 아직 있나요?' I wanna kiss in the dark….

제 10화. 그 날의 추억은 당신의 마음에도 아직 있나요?

VS 카쿠리네

카쿠리네: 오랜만이네. 라이. 아니면 이 세계에서는 그 사람의 이름으로 불러야 하나? 이하둘카라고….

이하둘카: 쓸데없는 말이야. 그건 그렇고 너지? 방해한 것은? 그렇지 않으면 인간에게 내 힘을 거부할 수 있는 힘이 있을 리가 없어.

카쿠리네: 정답! 그 세츠나라는 아이도 별로 도움이 되지 않았지만 너에게 주는 것보다 훨씬 낫지. 너를 죽이기 위해서는….

이하둘카: 바보 같은 아이네. 아직도 그런 말을 한단 말이야?

카쿠리네: 그래. 네가 마지막 한 명이 될 때까지 죽이고 죽이고 계속 죽일 거야. 그래서 다시 나를 좋아하게 할거야.

이하둘카: 정말로 바보군. 아무리 죽여도 나는 절대로 너를 좋아하지 않아. 왜냐하면 나는 나이니까. 이제 나에게 너는 필요 없어. 네가 좋아하던 라이는 어디에도 없어!!

엔딩

누가 이겼는지 전혀 알 수 없다. 카쿠리네는 홀연히 사라지고 이하둘카는 사라진 카쿠리네에게 손을 내민다.

파괴되는 봉신영역

버파의 바다에서 헤엄쳐라!!!

버추어 파이터 3tb

DC용 버파를 플레이하면서 다시금 느끼는 것이지만 통신 대전이 안 된다는 것이 정말 아쉽다. 혼자서도 충분히 재미를 느낄 수 있겠지만 그것은 어디까지나 대전을 위한 연장선일 뿐 진정한 버파의 재미를 모르는 것이다. 만약 인터넷을 통한 통신 대전이 가능하였다면 한국, 일본, 대만 드림 매치 같은 것들이 다시금 버파의 붐을 불러왔을 것인데…. 세가에서 훗날 리메이크 버전으로라도 통신 대전이 가능한 DC용 버파를 다시 만들어 주었으면 하는 것이 필자의 솔직한 바램이다.

이번 공략에서는 기상공격에서의 공방과 지난호에서 지면 관계상 다루지 못하였던 순, 아오이, 타카 아라시를 추가로 공략한다. 연재 공략이므로 꼭 1, 2월호의 공략과 같이 보도록 하자. 아쉽지만 이번호에 공략예정이었던 배후 잡하기를 비롯한 초 하이퍼테크닉들은 지면관계상 무기한 연기하게 되었다. 버파 세계 최고수들이 집필했던 DC용 버파 공략은 일단 이번호를 끝으로 막을 내리는 것으로 하겠다. 세계 최고수들의 이번 공략이 파워 버파인 여러분들의 버파 실력 증진에 조금이나마 도움이 되었으면 하는 바램이다.

필자진: 神拳 Jeffry, 사나이 Wolf, 아키라 꼬마

제작사: 세가
장르: 격투 액션
발매일: 발매중

항목
그래픽
조작감
스토리
연출
사운드
소장가치

기상 공방

다운된 상태에서 일어나는 것을 기상(起上)이라고 하고, 기상시에 발생하는 심리전 공방을 기상공방(起上攻防)이라고 한다. '패턴 파악은 기상 공방에서부터 시작한다'라는 말은 버파인들 사이에서 너무도 유명하다. 패턴을 파악한다는 것은 승패와 직접적인 연관이 있는 것이기에 기상 공방은 대전시 가장 중요한 요소 중 하나가 되는 것이다. 기상 공방에는 테크닉적 요소보다는 심리전적인 요소가 훨씬 크게 작용한다. 고로 테크닉의 차이에서 비롯된 실력의 갭을 만회할 수 있는 곳이 바로 기상 공방이라고도 하겠다. 어려운 테크닉이 많이 필요한 것이 아니므로 파워 공략을 통해 개념을 확실히 할 수만 있다면 실전에 많은 도움이 될 것이다. 물론 개념 파악만으로는 아무 것도 이루어지지 않으므로 수많은 실전경험을 통한 경험치 축적은 당연히 병행해야 할 일.

기상법

기상하는 방법을 기상법이라고 한다. 각 기상법들의 특성을 확실히 익혀놓자.

제자리 기상

다운경직을 모두 푼 후 ↑나 ↓, 혹은 P버튼을 입력하는 것으로 구사가 가능하다. 즉, 다운시 ↑↓↑↓PPP…를 연타하면 다운경직의 회복과 함께 자동적으로 이 기상법이 나오게 되는 것. 가장 무난한 기상법이니 만큼 다용하게 될 것이다.

횡전(橫轉: 옆구르기) 기상

측전(側轉)이라고도 부른다. 다운경직 회복 후 G버튼으로 구사가 가능

G는 화면 안쪽으로, ↓G를 입력하면 화면 바깥쪽으로 구른다. 상대의 다운 공격을 피할 때나 기상 후에 좀 더 유리한 위치를 확보하고자 할 때(링아웃이나 벽, 고저차 등을 고려하여) 사용한다. 횡전의 약점은 배후 점하기(기상하는 상대의 등 뒤를 점하는 것)를 쉽게 허용할 수 있다는 점. 때문에 불필요한 남발은 피하는 것이 좋다.

전전(前轉:앞구르기) 기상

다운경직 회복 후 레버를 상대 쪽으로 입력하는 것으로 구사가 가능. 상대와의 거리를 좁히기 때문에 상대를 기상공격 사정거리 안에 넣을 수 있는 확률이 높아진다는 장점이 있다. 하지만 전전은 다른 기상법과는 달리 발동 중 무적이 아니기 때문에 타점이 낮은 중단이나 하단 공격에 노출된다는 것이 치명적인 약점이다. 고로 사용에 신중을 기해주어야 한다.

시도 때도 없이 구르다간

시도 때도 없이 맞는다

후전(後轉:뒤구르기) 기상

다운경직 회복 후 레버를 상대 반대쪽으로 입력하는 것으로 구사가 가능. 전전과는 반대로 상대와의 거리를 벌려 안전하게 기상하고자 할 때 사용한다. 그렇다해도 후전의 패턴을 읽히게 되면 러시로 접근하여 다시 심리전을 거는 것이 가능하므로 역시 불필요한 남발은 금물이다.

헤드 스프링

다운경직 회복 후 E버튼을 입력하는 것으로 구사가 가능. 몸을 머리위로 들어올려 목으로 튕겨 일어나기 때문에 가슴 아래쪽을 노리는 다운 공격을 피할 때 사용한다. 이 외에 다운공격을 당하는 것이 확정인 상황에서 다운공격이 몸에 닿기 직전에 사용해주면 역고저차가 발생하여 다운공격의 대미지가 줄게 되므로 이 점을 활용할 수도 있다. 다른 기상법과 달리 기상공격으로의 연계가 불가능하므로 위의 두 가지 용도 외에는 사용을 자제하는 것이 좋다.

이렇게

원거리에서 맞았다면

이렇게

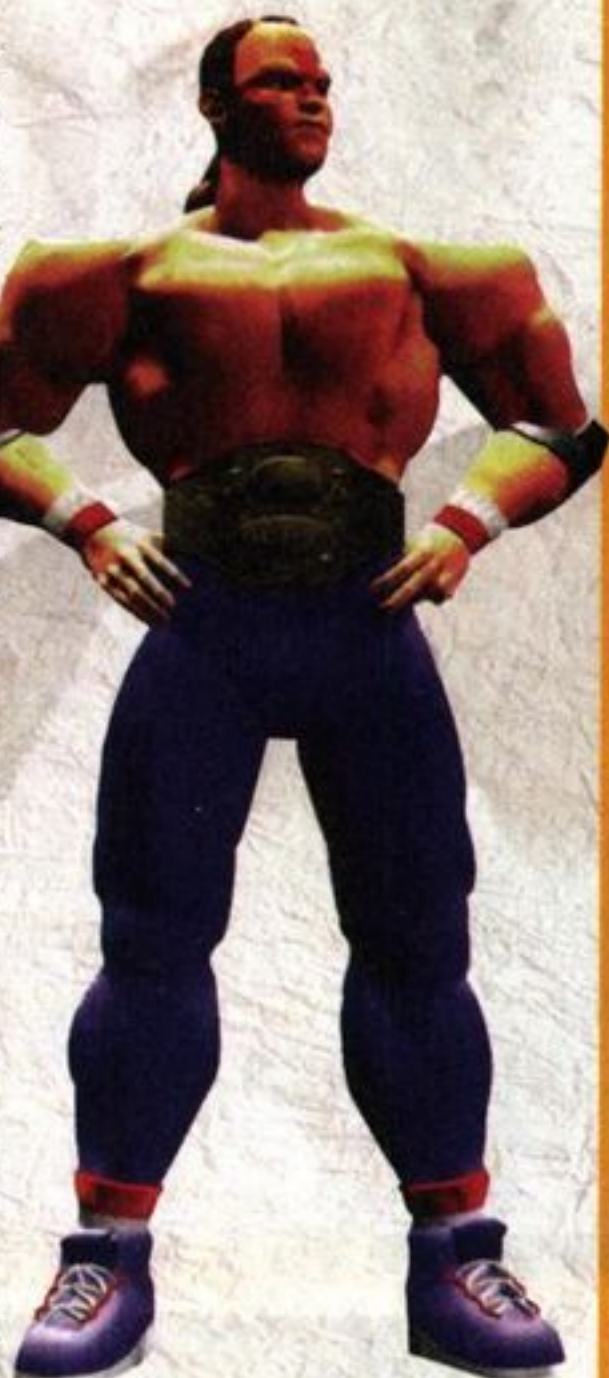
기상에 대해 알아두어야 할 것들

다운시 G버튼을 한번 입력해 주었다고 횡전이 나가는 것은 아니다. 반드시 다운 후에 생기는 경직시간이 끝난 후 기상행동의 입력시간에 도달했을 때 입력해주어야만 횡전이 나가게 되는 것이다. 다운시 생기는 이 경직시간을 다운경직이라 하며 물론 회복이 가능하다. 다른 경직과 마찬가지로 레버와 버튼 연타로 회복이 가능한데 무턱대고 연타했다가는 자신이 원하지도 않았던 기상법이 나와버릴 수가 있다. 때문에 자신이 원하는 기상법에 맞추어 회복방법을 택하는 것이 좋다. 다운공격을 피하는 용도이기 때문에 빠른 회복이 가장 절실히 요구되는 횡전을 예로 들어본다면, 다운과 동시에 ↓(혹은 ↑)와 G, P를 연타해주는 것으로 다운경직 회복과 횡전 입력을 동시에 해결하게 되는 것이다. 여기서 ↓나↑, P를 같이 입력해주면 제자리 기상이 나갈 수도 있을 것 같지만 제자리 기상은 다른 기상법에 비해 발생서열이 낮으므로 횡전이 나가게 되는 것이다. 다운시 정해지는 다운경직의 프레임은 복잡한 계산 방법이 있지만 너무 전문적인 것이므로 '다운되는 자의 몸이 땅에 닿기 전에 받은 마지막 공격의 대미지에 비례해 다운경직이 길어진다' 정도로만 알아두자.

확정이니

포기인가

근성이면

감전이다

또 모든 기상법은 완전히 기상하기 직전에 무적시간이 끝난다. 이 때부터는 딜레이 기상공격(뒤에 설명)을 사용하지 않는다면 피타점 판정이 생겨 공격을 받게 되므로 기상상태를 상단가드와 하단가드 둘 중의 하나로 선택해 주어야 한다. 무적시간이 끝난 후 완전히 기상할 때까지는 잡기에 무적이므로 상단가드 쪽을 택하는 것이 일반적이다. 이러한 습성을 이용하여 상대가 하단공격을 넣는다면 반사신경에 의존하여 가드하자(대개의 하단공격의 발생이 15프레임을 넘으므로 집중한다면 가드할 수 있다). 다음 표를 보면 좀 더 이해가 쉬울 것이다.

다운

다운경직시간 : 회복으로 단축 가능

기상법 입력시간(기상 공격 포함)

기상모션 발동 : 이 때는 무적(전전제외)

—이 때 기상중 기상공격 입력 가능(헤드 스프링 제외)

- 무적시간 종료(피타점 발생)
- 기상 모션은 진행중
- 상대의 공격시 가드 가능
- 딜레이기상공격 입력 가능 (헤드 스프링 제외)

기상 종료(피잡기판정 발생)

이때부터

피타점이 생기니 가드

물론

엘릴 수도 있다

기상 공격

기상법 중 가장 중요한 요소이니 만큼 따로 묶어 자세히 설명하겠다.

기상 공격 공방

기상공격은 대전을 풀어 나가는 중요한 키 포인트이다. 상대를 쓰러뜨린 후 상대의 기상공격을 예측하고 흘리거나 막은 후 공격하거나, 또는 자신이 쓰러졌을 때 상대에게 기상공격을 맞춘 후, 후속 공격의 우선권을 획득하는 등 여러 가지 용도로 사용이 가능한 것이 기상공격이다. 기상공격은 판정에 따라 중, 하단 기상공격으로 나뉘고 사용타이밍에 따라 제자리 기상공격, 기상중 기상공격, 딜레이 기상공격으로 나뉜다.

판정에 따른 분류

중단 기상공격

K 버튼을 입력하면 나간다. 판정은 물론 중단이고 앉아서 맞으면 상대는 비틀거리게 된다. 그러나 가드당했을 때 상대의 상단 잡기가 확정이고 발생 10 프레임 이내의 타격기도 무조건 히트하게 된다.

가드당하면

집힌다

하단 기상공격

or 로 입력하고 K 버튼을 입력하면 나간다. 판정은 하단이고 히트시 회복이 불가능한 딜레이를 주게 되는데, 중단 기상공격을 히트시킨 것만큼의 우선권은 확보할 수 없다. 가드당했을 때는 상대의 하단 잡기나 발생 14프레임 이내의 타격기에 노출된다. 그러나 원거리에서 가드당했을 경우에는 미묘한 차이로 잡히지 않고 엘보 등의 빠른 중단기도 가드할 수 있다.

가드당하면

집힌다

사용 타이밍에 따른 분류

제자리 기상공격

다운경직 회복후 K나 K를 입력하여 나가는 기상공격을 제자리 기상공격이라고 부른다. 대개의 제자리 기상공격이 기술 발동시부터 판정이 나올 때까지의 모션이 길어서 보고 가드하는 것이 가능하므로 될 수 있는 한 자제하자.

기상중 기상공격

헤드 스프링을 제외하고 기상모션이 나오는 중에 K나 ↓K를 입력하여 나가는 기상공격을 기상중 기상공격이라고 부른다.

딜레이 기상공격

헤드 스프링을 제외하고 기상무적 시간이 끝난 후 기상을 완료하기 전까지 K나 ↓K를 입력하여 나가는 기상공격을 딜레이 기상공격이라고 부른다.

기상공격의 회피

물론 기상공격을 가드한 후에도 절대적인 우선권을 가질 수 있지만 만약 기상공격을 회피한다면 상대에게 더 큰 딜레이를 유발할 수 있고 상당한 심리적 타격과 함께 측면 잡기 등 회피가 불가능한 공격을 할 수 있다. 기상공격은 모션에 따라 회피 여부가 결정된다. 기상공격은 회전 방향에 따라 3가지의 모션으로 분류할 수 있는데 각각 다음과 같다.

시계 방향으로 회전하는 경우

반시계 방향으로 회전하는 경우

회전하지 않는 경우

여기서 회전 방향이란 기상공격을 위에서 보았을 때 발차기의 회전 방향을 말한다. 이 세가지 중 회피가 쉬운 기상공격은 1, 3 즉 시계 방향 회전과 회전하지 않는 경우이다. 이 중 시계 방향 회전의 경우는 회전 반경이 좁기 때문에 공격이 발생할 때 타이밍을 맞춰서 같은 방향으로 회피(즉 1P에서는 E, 2P에서는 E)하면 쉽게 회피할 수 있다. 또 회전하지 않는 경우인 직선 기상공격의 경우는 회피 방향에 상관없이 타이밍만 맞추면 회피할 수 있다. 그러나 직선 기상공격은 다른 기상공격에 비해 나오는 타이밍이 빠르므로 주의해야한다. 이러한 기상공격들을 보고 피하는 것은 거의 불가능하다. 그러나 상대의 다운 포즈에 따라 이후 나오는 기상공격의 모션이 결정되므로 미리 상대의 기상공격을 예측하는 것이 가능하다. 각 모션에 따른 기상공격은 다음과 같다.

시계방향 회전 기상공격이 나오는 상황

시계 방향 회전 기상공격은 대부분 상대가 다음과 같은 포즈로 다운이 되었을 때 나온다.

머리를 상대쪽으로 두고 있는 경우

즉, 머리를 상대가 있는 방향으로 두고 있는 경우인데, 만약 상대가 앞이나 옆, 또는 제자리에서 기상공격을 하면 시계 방향 기상공격이 나온다.

직선 기상공격이 나오는 상황

직선 기상공격은 회피 방향에 상관없이 타이밍만 맞추면 되기 때문에 회전 계열에 비해 훨씬 회피하기가 용이하다. 직선 기상공격이 나오는 상황은 두 가지 다운포즈에서 시작된다.

1. 머리가 상대에게 향하도록 누워 있다가 후전할 때

조금 복잡하지만 다음 연속 사진을 보면 이해하기가 쉽다.

머리를 상대쪽으로 두고 누워있다

후전

기상공격과 동시에 회피!

위의 상황에서는 중단과 하단 모두 직선 기상공격이 나온다. 이 공격 형태는 회피가 쉬우므로 상대가 뒤로 구른다면 러시나 연속 전방 대시로 밀착하여 기상공격의 회피를 노리자.

2. 다리가 상대에게 향하도록 엎어져 있다가 제자리에서

이 경우 중단은 직선 기상공격, 하단은 시계 방향 회전 기상공격이 나가게 된다.

엎어져 있다가

중단과 동시에 회피

엎어져 있다가

하단과 동시에 회피

위의 상황은 직선 기상공격의 리치가 길다는 장점 때문에 상당히 자주 벌어지므로 반드시 기억하고 회피하자.

직선 기상공격의 회피를 시도할 때 명심할 것은 시계 방향으로 회피하는 것이 더 좋다는 것이다. 물론 직선 기상공격은 시계, 반시계 어느 방향으로 회피하든 상관이 없지만 캐릭터별 변수를 고려하면 시계 방향으로 회피하는 것이 훨씬 유리하다.

캐릭터 별 특수 기상공격

각 캐릭터 별로 특수한 기상공격을 몇 가지씩 가지고 있는데 그것을 정리해 보도록 하자. 부연 설명에는 판정, 회피 여부, 발생 조건을 정리하였다. 특수 기상공격은 대개 제자리 기상공격이며 가드시의 딜레이가 기존의 기상공격과는 조금씩 다르다는 것을 알아두자.

아키라(Akira)

아키라의 경우는 반시계 방향 회전 기상공격이 없다. 공격력, 방어력 등 모든 면에서 뒤떨어짐이 없는 아키라의 유일한 단점이 바로 이 기상공격인데 그나마 tb 버전에서는 하단 기상공격의 성능이 향상되어서 회피가 거의 불가능하지만, 중단 기상공격은 시계 방향 회피로 모두 회피할 수 있다(하단 기상공격의 경우 완전 밀착시에 시계방향으로 회피가 가능하기는 하지만 타이밍이 상당히 까다롭다). 아키라의 특수 기상공격은 다음과 같다.

이렇게 다운되었을 때

이렇게 공격한다

괄면소퇴

하단, 측면 회피 가능, 머리를 상대쪽으로 두고 엎어진 상태, 제자리에서 ↓K

이 다운 공격은 사용 후 아키라가 뒤로 굴러서 일어나기 때문에 가드당해도 거의 반격을 당하지 않는다는 장점이 있다.

지소각

하단, 측면 회피 가능, 다리를 상대쪽으로 두고 엎어진 상태 or 머리를 상대쪽으로 두고 누운 상태, 제자리에서 ↓K

이 두 가지 다운포즈에서

이렇게 공격한다

파이(Pai)

후소각

하단, 시계 방향 회피 가능, 다리를 상대쪽으로 두고 엎어진 상태, 제자리에서 ↓K

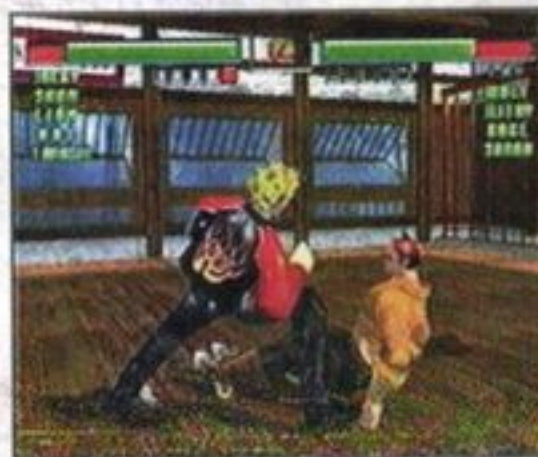
라우(Lau)

지소각

하단, 시계 방향 회피 가능, 머리를 상대쪽으로 두고 엎어진 상태, 제자리에서 ↓K

울프(Wolf)

더블힐크리어

하단, 측면 회피 가능, 머리를 상대쪽으로 두고 엎어진 상태, 제자리에서 ↓K

아키라의 괄면소퇴와 같은 모션의 기상공격으로 역시 가드당해도 딜레이가 거의 없다.

제프리(Jeffry)

슬라이딩 헤드버트

중단, 측면 회피 가능, 머리를 상대쪽으로 두고 엎어진 상태, 제자리에서 K

슬라이딩 로우 헤드버트

하단, 측면 회피 가능, 머리를 상대쪽으로 두고 엎어진 상태, 제자리에서 ↓K

슬라이딩 헤드버트와 모션이 거의 같기 때문에 가드하기가 상당히 까다로운 기술. 가드당해도 딜레이가 거의 없다.

슬라이딩 킥

하단, 측면 회피 가능, 다리가 상대쪽으로 엎어진 상태, 제자리에서 ↓K

허트시 상대는 비틀거리게 되지만 사라의 딜레이가 커서 후속타가 매끄럽게 들어가지 않는다. 사라는 머리를 상대쪽으로 두고 누운 상태에서의 하단 기상공격이 없다는 것을 알아두자. 잭키의 경우도 같다.

리를 상대쪽으로 두고 엎어진 상태, 제자리에서 ↓K

카게(Kage)

회전 발꿈치 떨구기

측면 회피 가능, 중단, 머리를 상대쪽으로 두고 엎어진 상태, 제자리에서 K

등권뇌축

하단, 머리를 상대쪽으로 두고 엎어진 상태, 제자리에서 ↓K

리온(Lion)

도전 종각

중단, 측면 회피 가능, 머리를 상대쪽으로 두고 엎어진 상태, 제자리에서 K

질지배선퇴

하단, 시계 방향 회피, 다리를 상대쪽으로 두고 엎어진 상태, 제자리에서 ↓K

앙천퇴

하단, 측면 회피 가능, 다리를 상대쪽으로 두고 누운 상태, 제자리에서 ↓K

골리축리

하단, 측면 회피 가능, 다리를 상대쪽으로 두고 엎어진 상태, 제자리에서 ↓K

타카 아라시(Taka-Arashi)

아라시는 모든 기상공격이 다른 캐릭터와 다르지만 그 중 특수 기상공격으로 분류할 만한 것만 골라 보았다.

쌍수

중단, 측면 회피 가능, 머리를 상대쪽으로 두고 엎어진 상태, 제자리에서 K

하단 쌍수

하단, 측면 회피 가능, 머리를 상대쪽으로 두고 엎어진 상태, 제자리에서 ↓K

사라(Sarah)

스프링 킥

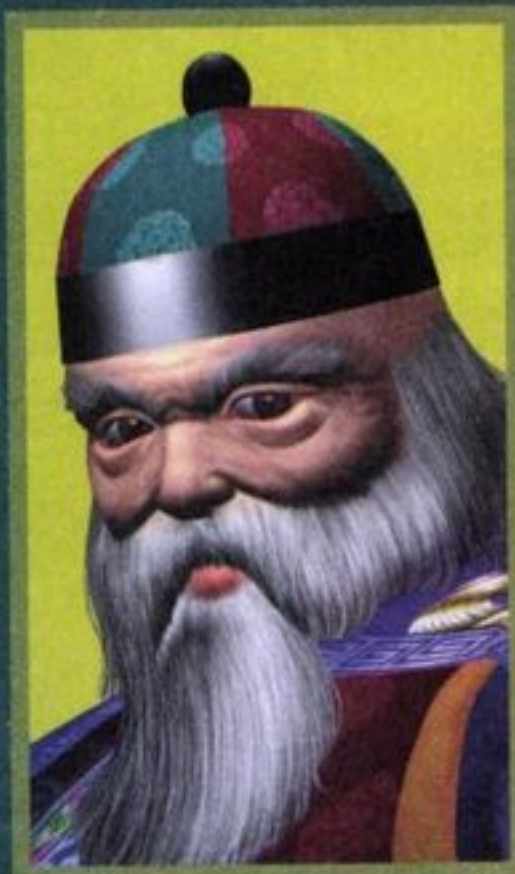
중단, 측면 회피 가능, 머리를 상대쪽으로 두고 누운 상태, 제자리에서 K or ↓K

순(Shun)

후천단각

하단, 시계 방향 회피, 다

캐릭터별 공략

지난호에서 지면관계상 다루지 못했던 순, 아오이 아라시를 공략한다

순 제(Shun Di)

버파 최고령 캐릭터인 순의 기술들은 취권의 도를 넘어 거의 광(狂)권에 가깝다. 타 캐릭터들과 어쩌면 동떨어진 형태의 움직임을 보이는 순은 플레이어들에게 많은 희생을 요구한다. 즉 기존의 감각이 아닌 약간은 고정 관념을 타파하는 대담한 움직임을 보여야 하기 때문이다. 버그 스텝을 비롯, 고효율의 회피들을 이용해 리온에 버금가는 현란한 움직임을 보일 수 있다.

기술 설명

단비도격(K+G)

중단 판정의 타격기로 반격기에 당하지 않고 히트시 다운 공격인 전주낙각(적 다운시 P)이 확정으로 들어간다. 가드당했을 때의 딜레이가 상당히 크지만 약간 딜레이를 준 횡쌍수(K+GP)로 딜레이를 줄일 수 있다. 하단을 피하고 가격할 수 있다.

연격후하축퇴(PP↓KK)

상, 상, 하, 상으로 이어지는 타격기로 하, 상으로 이어지는 킥 공격은 연속 히트한다. 즉 이 기술의 초점은 하단의 킥에 맞춰져 있다고 해도 과언이 아니다. PP 후 하단, 중단의 공격을 조합해서 적의 심리에 혼란을 주자. 또 연격후하축퇴후침(PP↓KKG)을 사용해서 기술이 가드당했을 때는 누워버리자. 이 기술은 DP가 6 이상일 때만 나간다.

열반연격하퇴(횡침 중KP↓KK)

DP가 10 이상일 때 나가는 기술로 상, 상, 하, 상으로 이어지는 타격기이다. 마지막의 하, 상으로 이어지는 킥 공격이 연속 히트하는 것이 이 기술의 포인트로 가드당했을 때는 가드 버튼을 눌러서 누워버리자.

월아차격(↘P or ⇓→P)

늙은 맹호라고 하지요

앉아 대시 후 →P를 입력하면 나가는 기술로 중단 판정의 공격이다. 히트시 상대는 무조건 다운되고 다운 공격이 확정으로 들어간다. 성공시 적어도 50 정도의 대미지를 줄 수 있지만 가드당하면 잡기에 무조건 당하게 되므로 주의하자.

측단각(↘K)

중단킥 계열의 기술로 리치는 짧지만 발생 시간은 15 프레임으로 쓸만하다. 또 상대가 앉아서 맞았을 경우에는 비틀거리게 되고 순이 1~11 프레임 먼저 움직이게 된다. 상단에서 하단으로 이어지는 기술과 조합해서 사용하면 좋은 효과를 거둘 수 있다.

사측연각(→K+E)

피하며

들어간다

중, 중으로 이어지는 타격기로 한발만 맞으면 2격을 무조건 맞게 된다. 히트시 다운 공격이 확정으로 들어간다. 또 기술 발동 중 측면으로의 회피 성능이 있기 때문에 상대의 타격기를 회피하고 히트하는 경우가 종종 있다. 또 근거리에서 가드당하지 않는 한 크게 반격에 대해 걱정할 필요가 없을 정도.

앙음선수(↘PP+K)

DP가 8 이상일 때 나가는 기술로 중, 상으로 이어지고 중단 판정의 타격기를 앉아서 맞으면 상단도 연속 히트한다. 가드당했을 때는 앙음연환단각(↘PP+KK)으로 중단킥을 하면서 누워버리자. 만약 상대가 앙음선수를 가드한 후 반격을 시도한다면 십중팔구 연환단각을 맞고 다운될 것이다.

주무쌍전각(→→K)

하단기상을

피하며

중단 판정의 전진계 타격기로 보통 공중 콤보에 사용하거나 근거리 접전시 기습적으로 사용한다. 히트 후 다운 공격이 확정이므로 50 이상의 대미지는 보장되어 있지만 가드당했을 때의 딜레이가 너무 커서 남발하면 화를 부를 수도 있는 기술. 미약하게나마 하단회피 능력이 있다.

연환전선소퇴(↓P+KKK)

하, 하, 하로 이어지는 회전킥으로 DP가 7 이상일 때 나간다. 타점이 아주 낮게 위치해서 보통 상대 다운시 바운드 콤보의 용도로 사용한다.

다운시키고

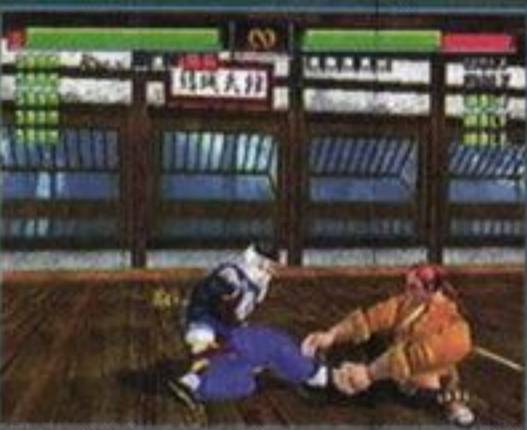
하나

둘

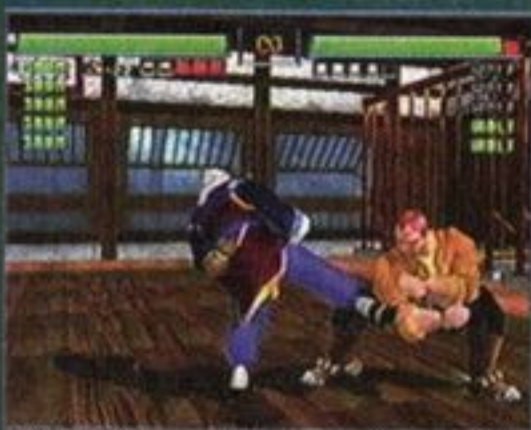
셋

도각(↓K+G)

이 나이에

고생이다 참

상대의 하단 공격을 흘릴 수 있는 중단 타격기로 상대의 하단 기상공격을 흘리고 공격할 때 사용한다.

후죽연퇴(↙KK)

가드당하면 G

등째리

하, 상으로 이어지는 연속 공격으로 근거리에서 사용하면 가드하기가 상당히 까다롭다. 중단 공격으로 상대를 일으켜 세운 후 기습적으로 사용하자. 또 만약 가드당한다면 G 버튼을 눌러서 바닥에 누워버릴 수 있다.

도완재수(↓↘→P←P)

특중, 상으로 이어지는 기술로 히트시 상대는 상당히 높이 뜨게 된다. 순의 다양한 공중 콤보는 바로 대부분 이 기술에서 시작한다고 해도 과언이 아닌 기술로 DP가 6 이상일 때만 나간다.

연재악수(←→PPP)

앞으로 전진하면서 상단 판정의 펀치를 세 번 뻗는다. 히트시에도 순에게 유리한 점은 없고 가드당하면 무조건 잡히게 된다. 이 기술의 가장 큰 용도는 공중 콤보에서 사용하는 것이다. 공격을 하면서 상당히 전진하기 때문에 후속타 연계가 수월하다.

배도리주(적이 배후에 있을 때P+G)

뒤로 돌고

K+E

업제니

즐거운 영감

DP가 5 이상일 때 나가는 기술로 적이 배후에 있을 때 순이 등으로 잡아버리는 신기한(?) 기술. 적이 배후로 넘어가는 기술을 사용한 후 어설프게 공격을 하다가 배도리주에 당하면 정신 대미지가 엄청나다.

전신조과(↘P+G)

적의 배후로 넘어가는 기술로 기술 성공시 순이 13 프레임 먼저 움직이게 된다. 그러나 상대는 배후를 보인 상대이기 때문에 실제적으로는 15 프

레임 이상 빨리 움직이는 셈. 이 후 도완요권(↓↘→P)으로 시작하는 연속기로 최고 100에 육박하는 대미지를 줄 수 있다.

개구쟁이 지대 영감

앙음주(↓P+K+G)

이래봐도

취권이다

술을 마시는 기술로 한번 할 때마다 DP가 1씩 올라간다. 적과 원거리에서 소강 상태일 때 앙음주로 DP를 채우면 상대가 이성을 잃고 달려올 것이다.

향측 전피(↗E)

회피 버튼과는 다른 특수 이동기의 하나로 전방 측면으로 회피를 하면서 전진하는 동작을 보여준다. 물론 상대의 타격기를 흘릴 수 있지만 향측 전피의 주된 용도는 상대를 다운시킨 후 배후를 점할 때이다. 향측 전피를 한 번 할 때마다 상대와의 라인이 약간씩 틀어지는데 상대가 다운된 상태라면 이 라인의 어긋남의 정도가 훨씬 심해져서 기상하면서 상대는 엉뚱한 곳으로 기상공격을 하게 되는 것이다. 일반적인 사용 방법은 다운시킨 후 앞대시로 적에게 붙은 후 향측 전피를 2번 정도 연속으로 사용해주는 것이다. 그 후 상대가 기상공격을 하는 순간 회피를 하면서 배후를 점할 수 있다.

이것이

지면관계상 공략이 못나간

배후 점하기란 말이다

대전 가이드

순은 스테이지가 길어질수록 강해진다. DP의 축적량이 곧 승부의 관건인 것이다. 순에게 DP를 올릴 수 있는 기술은 앙음주(↓P+K+G), 좌음주(좌반철 중P+K+G), 취보전신주(P+G), 권종리(적 배후에서P+G), 도슬리주(정면 벽←P+G), 전신쌍충장(→P+K)의 6가지이다. 이 기술들을 단순히 DP를 올리는 용도로만 사용하는 것은 아직 순을 미숙하게 사용하는 것을 증명하는 것에 지나지 않는다. 이 기술들을 성공해서 DP가 올라가면 상대는 점점 이성을 잃어가게 마련이다. DP를 올리면서 적을 자극하는 것을 잊지 말자.

순의 주력 타격기는 우선 측단각(↘K), 앙천퇴(↓K), 도완요권(↓↘→P), 연재약수(←→PPP), 월아차격(↘P or ↓→P), 사측연각(→K+E) 등이다.

앙천퇴는 tb에서 다소 성능이 떨어졌지만 여전히 강력한 하단 공격의 대표적인 예이다. 일단 타격 모션이 굉장히 낮기 때문에 상대의 상, 중단 타격기를 회피할 수 있다. 또 가드당했을 때 근거리가 아니라면 타격기도 두려워할 필요가 없을 정도. 이렇게 상대의 움직임을 앙천퇴로 봉쇄하면서 하단 가드를 유발시킨 후 측단각으로 상대를 비틀거리게 만드는 것이 대전을 유리하게 진행하는데 많은 도움이 된다. 상대가 비틀거릴 때 잡기와 타격기의 이지선다를 걸 때 가장 우선적으로 사용해야 할 기술은 도완요권과 전신조과(↘P+G)이다. 도완요권의 경우 특수 중단의 판정에 히트시 80 이상의 대미지를 줄 수 있는 연속기가 산재해 있고 전신조과(↘P+G)의 경우도 잡기 후 도완요권으로 시작하는 대미지 80 이상의 연속기가 잔뜩 있기 때문

벽팍3

최고의 회피능력

또 간과해서는 안될 순의 기술이 바로 연격(PP)이다. 언뜻 보기엔 평범해 보이지만 이 기술 후 이어지는 공격의 자유도가 타 캐릭터들과는 비교도 되지 않을 정도로 넓다. 연격 후 E 버튼을 통한 회피로 상대의 공격을 흘리거나, 연격후하축퇴(PP↓KK)로 상대를 다운시킬 수도 있고, 연격후하축퇴를 가드하려고 앉은 상대에게 연격 후 측단격(↘K)을 먹여서 비틀거리게 할 수 도 있다. 또 연격 후 회피를 하면 이후 다른 기술들이 거의 딜레이가 없이 나간다는 장점이 있다. 연격 E 연격 E 연격…측단각…E…연격…앙천퇴(↓K)와 같이 전혀 다른 성격의 기술을 연격을 사이에 두고 마치 연속 기술처럼 쓸 수 있는 것이다.

순은 기묘한 기술들을 많이 가지고 있다. 그러나 그러한 기술들은 위에서 언급한 주력 타격기를 통한 대전을 마스터 한 후 중간에 양념과 같이 쉬어서 써야 더 큰 효과를 거둘 수 있다. 쓸데없이 '난 나만의 순 스타일을 만들 테다'라고 외치며 기본기를 소홀히 한다면 승리와 인연이 멀어짐은 물론이고 외계인이라는 소리만 들을 것이다. 기본에 충실하자.

콤보 공략

평지 콤보

측단각(↘K)➔도완료권(↓↘→P)➔전주낙각(↑P)
조건: 카운터, 역위치

도완재수(↓↘→P←P)➔침보취경수(←↘P)➔연환전선소퇴(↓P+KKK)
조건: 정위치

침보취경수(←↘P)➔침보취경수(←↘P)➔전주낙각(↑P)
조건: 역위치

용미각(↑K)➔주무쌍전각(→→K)
조건: 없음

용미각(↑K)➔배선주회하각(↙PK)
조건: 없음

전신조과(↘P+G)➔도완료권(↓↘→P)➔앙음선수(↘PP+K)➔연환전선소퇴(↓P+KKK)
조건: 앙음선수는 P로 입력

전신조과(↘P+G)➔도완재수(↓↘→P←P)➔침보취경수(←↘P)➔연환전선소퇴(↓P+KKK)
조건: 제프리 제외

전신조과(↘P+G)➔측면회피➔권종리(적 배후에서 P+G)
조건: 배 쪽으로 회피

고저차 콤보

전신조과(↘P+G)➔도완재수(↓↘→P←P)➔연재악수(←PPP)➔연환전선소퇴(↓P+KKK)
조건: 경량급, 고➔저

전신조과(↘P+G)➔도완재수(↓↘→P←P)➔도완재수(↓↘→P←P)➔선풍소퇴(↘K+G)
조건: 경량급, 고➔저

월아차격(↘P)➔도완재수(↓↘→P←P)➔전주낙각(↑P)
조건: 카운터, 고➔저

전신조과(↘P+G)➔도완재수(↓↘→P←P)➔도각(↓K+G)
조건: 저➔고

전신조과(↘P+G)➔도완재수(↓↘→P←P)➔침보취경수(←↘P)➔나선취주(↘P)
조건: 저➔고

전신조과(↘P+G)➔도완재수(↓↘→P←P)➔월아차격(↘P)
조건: 저➔고

대 초경량급 전용 콤보

전신조과(↘P+G)➔도완재수(↓↘→P←P)➔월아차격(P)
조건: 고➔저

용미각(↑K)➔복도격(↓P)➔앙천퇴(↓K)
조건: 앉은 상태에서 히트

대 아라시 한정 콤보

전신조과(↘P+G)➔도완재수(↓↘→P←P)➔전선소퇴(↓P+K)➔복도격(↓P)➔월아차격(↘P)
조건: 없음

전신조과(↘P+G)➔도완재수(↓↘→P←P)➔연격(PP)➔침보취경수(←↘P)
조건: 없음

전신조과(↘P+G)➔도완재수(↓↘→P←P)➔앙음연환단각(↘PP+KK)
조건: 평지, 앙음연환단각의 3격 바운드히트

아오이 우메노코지(Aoi Umekoji)

아오이는 합기유술이라고 불리는 일본의 전통 무술을 사용한다. 부드러움으로 강함을 제압하는 합기유술의 특징은 아오이의 대전 스타일에서도 명확히 드러난다. 다양한 반격기로 우아하게 상대를 제압하고 조용하면서도 적절한 움직임으로 적을 혼란시키는 것이 아오이의 기본 대전 스타일이다.

기술 설명

쿠사리가마(KK)

올리고

내린다

상, 중으로 이어지는 타격기로 중단 판정의 공격은 강제 앉히기라는 특수 기능이 있다. 카운터 히트시 아오이가 7프레임 먼저 움직일 수 있기 때문에 공격의 우선권은 절대적으로 아오이에게 있다. 그러나 가드당하면 무려 20프레임의 딜레이를 가지게 되므로 주의하자.

연돌소태도(PPPK)

상, 상, 상, 특중으로 이어지는 타격기로 마지막 무릎 공격을 상대가 앉아서 가드하면 상대는 비틀거리게 된다. 그러나 의아하게도 상대가 경직을 풀면 아오이가 오히려 10 프레임 늦게 움직이게 되고 심지어는 무조건 잡히게 된다. 연돌 쿠사나기(PPP↓K)와 병행해서 사용하는 용도였으나 tb 에서의 엄청난 성능 다운으로 의미 불명이 된 기술.

PPP

K. 들렀다

그러나 적반하장

연돌견차(PP→PP)

상, 상, 중, 중으로 이어지는 타격기로 연돌쿠사나기(PPP↓K)와 같이 쓰면 아주 좋은 기술. 상대가 연돌쿠사나기를 예상하고 앉아서 가드를 했다면 연돌견차를 맞고 다운될 것이다. 이 때 측면으로 회피 후 가지꺾기(적다운시↘P+G)가 확정으로 들어간다. 또 상대가 중단 공격을 가드했다면 마지막 공격을 G 버튼으로 캔슬한 후 빠른 타격기나 잡기로 공격의 방향을 전환 할 수도 있다. PP→P에서 레버를 →로 고정한 후 마지막 P를 입력하자.

PP

P

P를 캔슬

잡지

중종축(↘K)

아오이의 주력 타격기로 중단 판정의 킥 공격이다. 발생 시간이 14 프레임으로 상당히 빠르고 가드당해도 딜레이가 7 프레임 이하이므로 큰 부담이 없다. 또한 상대가 앉아서 맞은 후 비틀거린다면 2~12 프레임 아오이가 먼저 움직일 수 있으므로 앉아 대시로 파고든 후 입맛대로 골라서 잡기를 사용할 수 있다. 또한 카운터 히트시 다운 공격인 공세와돌차기(↓⇑K)가 확정으로 들어간다.

소중한 밥줄이다

의차(→→P)

역보!

아오이 판 약보정주로 발생 시간은 그다지 빠르지 않지만 히트시 상대방이 무조건 다운된다는 장점이 있다. 이 기술은 주로 기술의 타점이 발생하기 전 캔슬을 한 후 공격을 전환하는 방식으로 많이 쓰인다. 즉 때릴 듯 말 듯 캔슬을 하면서 공격을 전환하다가 상대의 인내력이 한계에 달했을 때쯤 사용해서 카운터 히트를 유발할 수 있는 것이다.

부앵(→→P+K)

이문!

자근자근

아오이 판 이문정주로 리치가 상당히 짧지만 빠른 발생 시간과 판정으로 접근전에서의 엄청난 성능을 자랑한다. 노멀 히트시에도 높은 확률로 공세와돌차기(적 다운시⇓⇑P)가 들어가므로 실제적인 대미지는 50 이상으로 상당히 높다.

하단축당(↓K)

요거리기 베스트

간단한 하단킥이지만 의외로 딜레이가 거의 없다. 가드당했을 때에도 기술표에 표기된 16 프레임의 딜레이와는 달리 실제로는 가드한 후 상대가 딱히 반격할만한 기술이 없을 정도. 상대방과 원거리에 있을 때 견제용으로 자주 사용하면 좋다. 특히 히트 후 측면이나 뒤로 회피해서 상대의 공격을 흘린 후 반격하자.

쿠사나기(↓K+G)

아오이의 주력 하단기. 발생이 19 프레임으로 수치적으로는 느리지만 실제 몸으로 느끼기엔 훨씬 빠르다. 보고 막는 것이 거의 불가능할 정도로 특히 근거리 접전시에 사용하면 종종 상대의 상, 중단 타격기를 회피하면서 공격한다. 히트 후 다운 공격인 종수도(적 다운시↘P)가 확정으로 들어간다. 가드당했을 때 측면 하단 잡기를 당할 정도로 딜레이가 크지만 자세가 낮아서 엘보 계열의 기술에는 잘 맞지 않는다. 캔슬을 통해 상대의 하단 가드를 유발한 후 하단 잡기나 중단 공격으로 전환하면 좋은 효과를 거둘 수 있다.

쿠사나기 가드

난 키 작은 여잔 싫어

횡주주당(→P+KP)

엎어라

들어간다

특중, 중으로 이어지는 엘보 계열의 타격기로 앉아서 처음 공격을 맞았다면 두 번째 엘보를 맞고 다운된 후 가지꺾기(적 다운시↘P+G)까지 확정으로 들어간다. 만약 상대가 처음 공격을 가드했다면 두 번째 엘보를 캔슬한 후 다른 공격으로 전환을 시도하자.

합기던지기 (⇓→P+G)

합기(合氣)의 모든 것

확정이다

주로 앉아 대시 후 사용하는 아오이의 주력 잡기로 성공 후 다운 잡기인 부동진(적 다운시↘P+G)이 확정적으로 들어가고 그 후 상대의 구르는 방향에 따라 종수도(적 다운시↘P)까지 추가로 들어갈 수 있다. 즉 총 대미지는 75 이상이다.

나뭇잎 떨구기 (↘P+G)

간단한 커맨드에 비해 높은 실용성을 가지고 있는 잡기로 대미지는 50이지만 링을 등지고 몰려있을 때 사용하면 상대와 위치를 바꿀 수 있다. 그리고 잡기 회피를 당해도 큰 부담이 없다는 장점이 있다.

이걸로도

자리를 바꾼다

반월파(↙P+G)

벽잡기라면

보너스기

링 아웃 용도로 적합한 잡기로 링을 등지고 몰려있을 때 이 잡기를 통해 한번에 상황을 뒤집을 수 있다. 그리고 벽을 등진 상태에서 잡기를 성공했을 때는 다운 잡기인 가지꺾기(적 다운시↘P+G)가 확정적으로 들어간다. 그러나 실제 대미지는 45로 상당히 낮고 잡기 회피를 당했을 때 측면 잡기에 확정적으로 당한다는 단점이 있다.

팔꺾어 넘기기 (적 앉아있을 때 ↓P+K+G)

아오이 유일의 하단 잡기로 성공시 종수도(적 다운시↘P)가 확정으로 들어간다. 그러나 다른 하단 잡기가 없는 관계로 하단 잡기 확정 타이밍에 사용하면 상대가 회피할 확률이 상당히 높다. 보통 숙련자들이 사용하는 방법은 연돌쿠사나기(PPP↓K)나 쿠사나기(↓K+G)를 캔슬한 후 하단 가

DREAMCAST

드를 하고 있는 상대를 잡는 것이다. 총 대미지도 70 이상이고 회피를 당해도 그다지 큰 부담이 없다.

이소수되치기(적을 등지고, 적 상단 P시→P+K)

순역자재후

영인은 이렇게

적에게 등을 보이고 있을 때만 사용 가능한 배후 반격기로 실전에서는 그다지 많이 쓰이지 않는다. 보통 가장 보편적인 사용법은 카게가 순역자재(→P+G) 후 영인(→↓↘P)을 할 때 잡는 것으로 이 외에도 배후를 잡힌 상황에서 사용할 기회가 종종 있다. 그러나 대미지가 30 밖에 안되므로 노력에 비해 대가가 너무 적다는 느낌이 든다.

유재수(적 상단 P시←P)

상단 흘리기 기술로 성공시 상대의 배후를 점하게 된다. 이 때 7~21 프레임 먼저 아오이가 움직일 수 있으나 상대는 배후를 보인 상태이므로 실제 아오이가 유리한 프레임 수는 최소 10 프레임 이상이다. 이 때 대시 후 배후 잡기인 삼도(적 배후에서P+G)가 확정으로 들어간다.

P를

흘리며

뒤치기

전신입신(정위치, 적 상단 P시←P+K)

상단 펀치 반격 기술로 발위치가 정위치일 때 나간다. 같은 상단 펀치 반격기라도 역위치에서만 나가는 과넘(역위치, 적 상단 P시←P+K)보다 더 좋다. 이유는 전신입신 후 에는 무조건 다운 잡기인 부엽진(적 다운시 ↘P+G)이 들어가기 때문. 그러므로 총 대미지는 50 정도.

반격기와

남성평오의 극에 달한 여자

용의 악문(적 중단 엘보시↙P+K)

중단 엘보 반격 기술로 발위치에 상관없이 같은 모션의 기술이 나간다. 반격 성공 후 다운 잡기인 가지꺾기(적 다운시↘P+G)가 확정으로 들어간다.

담쟁이 덩굴 감기(정위치, 적 중단 K시↙P+K)

중단 킥 반격 기술로 발위치가 정위치일 때 나간다. 발위치가 역위치일 때만 나가는 선열(역위치, 적 중단 K시↙P+K)과는 달리 반격 후 상대에게 다운 잡기가 무조건 들어간다. 즉 총 대미지는 50 정도.

대전 가이드

아오이는 전 캐릭터 중 가장 작은 몸집을 가지고 있기 때문에 앉아 있을 때 중단 공격을 안맞는 일이 종종 있다. 이러한 장점을 십분 살려서 아오이를 플레이할 때는 상대의 공격이 겨우 닿을 정도의 거리를 유지하면서 앉아 있다가 상대의 공격을 흘린 후 반격하는 스타일을 구사하는 것이 좋다. 시스템 공략에서 다루었던 디아블로 매직을 아오이로 사용하면 타 캐릭터에 비해 월등한 성능을 보여주게 된다. 즉 백대시 후 ↙방향으로 앉으면 아오이는 그녀만의 특수한 앉아서 뒤로 걷기 동작을 가미해서 상대에게서 더욱 멀어지는 것이다. 아오이는 앉아서 걷는 스피드가 전 캐릭터 중 가장 빠르다. 일종의 버그를 이용한 스텝으로 '차 나르는 여인' 스텝도 있을 정도. 방법은 방향으로 레버를 입력한 상태로 G 버튼을 눌렀다 뗐다를 반복하는 것이다. 약간씩 측면으로 회피하면서 굉장한 빠르기로 앉아서 이동하는 아오이를 볼 수 있을 것이다.

아오이의 주력 공격 수단은 간단히 중종축(↘K), 쿠사나기(↓K+G), 부앵(→→P+K), 각 방향의 던지기, 팔꺾어 넘기기(적 앉아있을 때↓P+K+G), 반격기로 압축된다. 일단 상대의 기술을 흘리고 반격하는 것이 주된 공격 방법이라고 했지만 전혀 선제 공격을 하지 말라는 의미는 아니다. 때에 따라서 오히려 대전을 이끌어가야 할 경우도 있는 것이다. 이럴 때 공격의 물꼬를 트는 것이 바로 중종축이다. 일단 중종축으로 상대의 비틀거림을 유발시키는 것이 이 후 아오이가 공격의 우선권을 가지는데 유리하게 작용한다. 상대가 비틀거릴 때 앉아 대시로 파고든 후 5방향의 잡기와 쿠사나기, 부앵, 구름차기(→KK)를 조합해서 사용하면 상대를 금방 패닉 상태로 몰고 갈 수 있다. 또 중종축을 가드당했을 때 분명 공격의 우선권은 상대에게 있다. 이 때 근거리라면 반격기와 잡기 회피를 동시에 입력해서 상대의 공격 성공 확률을 최소한도로 낮추어야 하고 원거리에서 가드당했다면 빠른 발생 시간을 가진 기술들을 사용해서 오히려 공격을 시도하거나 배후나 측면으로의 회피를 시도하는 것이 적합하다.

또 아오이의 대표적 하단 공격인 쿠사나기의 경우는 가드당했을 때의 딜레이가 크기 때문에 실제로 기술을 사용하기 전에 몇번이고 캔슬을 하면서 상대의 방어 패턴을 파악해야 한다. 즉 상대가 쿠사나기를 예상하고 주로 앉아서 가드하는 스타일이면 캔슬 후 하단 잡기나 중종축 등을 사용해서 혼란을 주고 끝까지 서서 가드를 하는 스타일이면 쿠사나기를 하거나 잡기를 하는 것이 좋다. 아오이 플레이어는 적을 약올리는데 익숙해있어야 한다. 차분히 적의 공격을 기다리는 인내심과 찬스포착능력이 확실할 때 비로소 아오이 마스터로의 길을 걷는다고 할 수 있는 것이다.

미스 아, 프림하고 설렁은 빼고!

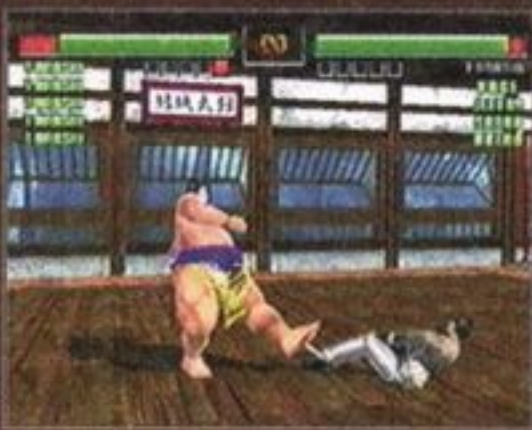
카시장님은 블랙만 드시나봐

타카 아라시(Taka-Arashi)

자고로 남자는 힘을 써야 남자다. 그런 의미에서 진정한 남자가 우리 곁에 있다. 한 힘 쓰는 남자 타카 아라시가 너무도 친숙한 이미지로 우리 곁에 다가온 것이다. 비만아가 대접받는 세상을 만들기 위해 홀홀단신으로 세상에 나선 그. 험난한 세파에 온몸으로 맞서나갈 가슴달린 남자의 활약을 관심 어린 눈빛으로 지켜봅시다.

기술 설명

술통깨기(⇓→P)

12프레임이라는 빠른 발생에 리치가 길다. 하단 기상공격 가드 후 반격용, 중거리에서의 기습용으로 적합하다. 평지라면 히트 후 끊어차기(↓K)가 확정.

찟바리 술통깨기(PP→P)

PP 후 술통 깨기가 나간다. P연타를 의식해 하단 가드하는 상대에게 잘 들어간다.⇒PPP로도 사용할 수 있다.

팔꿈치 치기(→P)

타카판 엘보. 기술 자체로의 성능은 떨어지는 편이지만 히트 후 연계되는 바위뿌려던지기(팔꿈치 치기 히트 후 →×←P+G)가 대미지 80으로 상당히 강력하다. 카운터 히트시나 앉은 상태에서 히트했을 때 들어갈 확률이 높아진다. 바위뿌려던지기에 당하지 않기 위해 상대가 타격기로 대응해 온다면 바위뿌려던지기 대신 타격기로 대응한다. '팔꿈치치기를 맞은 상대의 경직이 풀리기 직전'이 바위뿌려던지기의 입력타이밍.

엘보

아라시 손은 어디에

대미지가 큰 이유가 있다

귀신 죽이기(↘P)

특수 중단공격이며 목잡아 들기(귀신 죽이기 히트 후 →P+G)라는 연계 잡기가 들어간다. 목잡아들기는 귀신 죽이기를 맞은 상대가 타격기로 대응해 온다면 절대 성공시킬 수 없으므로 바위뿌려던지기에 비해 활용도는 훨씬 떨어진다. 카운터 히트시 상대를 띄울 수 있다. 발생 시간도 13프레임으로 상당히 빠른 편. 목잡아 들기 역시 바위뿌려던지기와 마찬가지의 입력타이밍을 갖는다.

귀신잡고

목돌자

통나무 무릎(→K)

니 계열의 공격이지만 점프동작이 없어 하단 회피능력은 없다. 띄우는 고도가 낮기 때문에 콤보 연계가 힘들어 콤보 마무리 용으로 쓰이는 게 일반적

쳐올리기(↘P+K)

앉은 상태에서 사용 가능한 띄우기 기술이다. 상당한 고도로 띄우기 때문에 여러 가지 콤보로의 연계가 가능하다. 귀신 쳐올리기(↘P+K)와 구분하자.

중 찟바리(→P+KPP)

타카의 주력기술. 3격까지 연계가 가능한 판정중단의 펀치라 보면 된다. 2,3격으로의 시간차연계 가능하기 때문에 다양한 패턴을 만들어 낼 수 있다. 카운터히트 한다면 잡기로 연결할 수 있는데 이 점이 가장 주목해야 할 부분. 활용여부에 따라 타카의 능력을 대폭 향상시킬 수 있는 기술이니 만큼 확실한 마스터가 필요하다.

카운터라면 잡기 확정

어이구 내새끼

모듬손 찟바리(→→PPP)

12프레임이라는 빠른 발생시간에다가 무조건 다운, 파생기 존재라는 장점을 가진 타카의 주력기술이다. 1격이 가드당하더라도 2,3격으로의 연계가 가능해 상대의 확실한 반격을 저지할 수 있다. 중 찟바리와 마찬가지로 2격이나 3격이 카운터 히트하면 잡기

DREAMCAST

가 확정된다. 어렵지만 콤보로의 연계도 가능하고 대미지도 상당하기 때문에 주력기로서 손색이 없다.

하단기상 가드후

이런것

참격(↘↘P)

발생은 느리지만 상대를 높은 고도로 띄울 수 있는 장점이 있다. 여러 강력한 콤보로 이을 수 있다는 장점을 최대로 살려보자.

하단 하리테(↓P)

딜레이는 전 캐릭터의 하단 P중 가장 길지만 리치 역시 가장 길다. 역시 큰 딜레이의 부담이 커 다른 캐릭터의 하단 P처럼 남용할 수는 없을 듯.

끌어차기(↓K)

다운공격이 주용도인 하단 K이다. 다른 다운공격에 비해 대미지도 꿀리지 않고 발생도 빠르므로 주력 다운공격이 될 듯.

고양이 속이기(P+K+G)

상당히 독특하고 재미있는 기술. 평상시에는 거의 도발기로 밖에 쓸 수 없지만 한 가지 특별한 능력이 존재한다. '라운드 시작 1초내'에 사용하면 가드 해제기가 된다는 것. 라운드 시작 후 술통깨기(→P)와 고양이 속이기 이지선다라는 약간은 유치한 심리전도 만들어 볼 수 있다. 상대가 하단 가드한다면 하단 고양이 속이기(↓P+K+G)를 써 주자.

라운드 시작 직후

상단 고양이

하단 고양이

사고차기(←K or ⇐K)

버파3에서 가장 느린 발생시간을 가진 기술이다(대점프 공격 제외). 그런 이유로 다운공격으로 밖에는 쓸 일이 없다. 평상시에는 40이지만 다운공격으로 사용할 때의 대미지는 18에 불과하다.

호기심 천국

곡룡(←→P)

타카판 철산고라고 보면 된다. 평상시에는 대미지가 30정도에 불과하지만 밀착 카운터시에는 100에 육박하는 대미지를 보여준다. 밀착거리에서 잡기와의 이지선다로 일격필살을 노리는 것도 좋을 듯.

웅조(⇓←→P)

곡룡과 비슷한 기술로 앉은 상태에서만 나간다. 기술 발동 시 넙죽 엎드리기 때문에 중단까지 피할 수 있다. 타이밍을 잘 맞추면 중단 기상공격을 피하고 가격하는 것도 가능.

질러보고

넙죽

들어간다

이슬 훑기(↓P+KP+K)

1격이 카운터 히트시 2격까지 올히트한다. 1격 후 반격을 노리는 상대에게 시간차로 2격을 써주는 방법이 유용. 주로 바닥상태 라이프의 상대를 마무리하는데 쓴다.

웃손던지기(P+G)

링 끝을 등지고 역 링 아웃을 노릴 때 유용하다. 의외로 던지는 거리가 길기 때문. 상대가 게으르다면 다운공격으로 기와 깨기(↘PP)가 들어가기도 한다. 벽을 등졌을 때 회피가 불가능한 벽잡기가 된다.

거반(←P+G)

앉은 상태에서 사용가능한 잡기이다. 앉아 대시로 파고들어 쳐올리기(P+K)와의 이지선다를 걸 수 있다. 대미지가 꽤 짭짤하고 뒤로 던지는 거리가 상당해 역링 아웃을 노릴 때도 좋다.

머리감아 던지기(↙P+G)

타카의 원커맨드 잡기 중 대미지가 가장 크다. 게으른 상대에게는 다운공격으로 기와 깨기(↘PP)가 들어간다. 상대의 작은 틈에 바깥 걸기(↘P+G)와 혼용해 주어 잡기 회피 방향에 혼란을 주자.

사랑한다면

바깥 걸기(↘P+G)

원 커맨드 잡기로 잡기 회피 방향에 혼란을 주기 위해 가끔씩 써주는 것이 좋다. 전방 링 아웃용으로도 쓸 수 있다.

사랑이 식었다면

DREAMCAST

밀어 쓰러뜨리기 (→→P)

가장 스모다운 기술. 전방 대시 커맨드를 포함해 잡기 거리가 길 것 같지만 원체 대시가 느려터진 관계로 효과를 기대하기는 힘들다. 전방 링아웃을 노릴 수 있을 것 같지만 의외로 타카가 먼저 떨어지는 결과가 생기니 자제를… 대미지도 별로이고 주력 잡기인 합장비틀기(←↙↓↘→P+G)와 회피 커맨드가 겹쳐 사용빈도는 낮다. 다만 여성캐릭터를 상대할 때는 벽잡기로 사용해 볼 가치가 충분하다. 정말 매우 충분하다. 당신의 의무이다. 단, 미성년자는 사용할 수 없다.

"사라, 난 더 이상은 참을 수가 없어"
"타, 타카군… 전 아직…"

"사라, 내 눈을 봐"
"타카군…"

"우린 이미 서로를…"
"아아, 타카군…"

"사라…"
"타카군…"

"너를 지켜줄게"
"저도 당신만을…"

"하지만 저는 지금…"

"너무도…"

"두려워요…"
"사, 사라…"

합장비틀기(←↙↓↘→P+G)

단일 잡기 중 대미지가 가장 크다. 모션도 호쾌해 자주 이용하고 싶어지는 기술. 어렵긴 하지만 엘레강스스윙이나 르네상스스윙과 같은 원리의 응용합장도 가능하다.(지난호 울프공략 참조)

붙잡기(→P+G)

기술 자체에는 대미지가 없지만 잡은 후 세 가지 잡기로 분기된다. 분기되는 잡기의 대미지는 모두 60. 활용도는 그리 크지 않다.

살바 잡기 (←→P+G)

엉덩부리는 것…

다

부질없는 짓이어

리치가 상당히 긴 캐치 잡기로 붙잡기(→P+G)와 같이 기술 자체의 대미지는 없지만 여러 잡기로 분기된다. 대시가 느린 타카에게 살바잡기는 반드시 필요한 기술. 상대의 타격기를 무시하고 잡아버리는 경우도 있다. 분기되는 잡기 중 추천할 만한 것은 뒤흔들기(살바 잡기 후 ↓P+G)와 두판메치기(살바 잡기 후 ←P+G). 뒤흔들기는 대미지 70에 끌어 차기(↓K)➔기와 깨기(↘PP)가 높은 확률로 들어가며 사고(↘K)가 확정. 두판 메치기는 다운 공격은 들어가지 않지만 75의 대미지. 동작도 상당히 호쾌하다. 개구리 걸기(↙P+G)는 회피 당 할 위험이 적다는 장점이 있다.

들어메치기(앉아 있는 적 배후에서 P+K+G)

상대의 배면을 점하기 힘든 타카이니 만큼 사용할 기회가 매우 적은 기술. 유일한 사용처라 한다면 카게의 용미섬(←←K+G) 가드 후나 흘린 후가 될 것이다. 실제적인 대미지도 엄청나지만(80+10) 정신적인 대미지는 더 엄청나다. 그 이유는 당해 본 사람만이 알 것이다. 거기에 정신적 대미지를 배가시키는 것은 바로 대 다운공격(↓↑P)이 확정이라는 것. 들어메치기는 대 다운 공격의 유일한 확정상황이 되기도 하는 것이다.

그의 손은 어디에?

역지 수난시대인가

지난날의 악몽을 떨쳐 보려해도

현실은 비겁다

역동적인 날갯짓

아아… 비상(飛翔)의 꿈…

암석 몸통 박치기 (러시 중 P+K)

러시 중에 나가는 곡룡(↔P)이라 생각하면 된다. 역시 밀착 히트시 폭발적인 위력을 보여준다.

대전 가이드

외관상으로 뚜렷이 나타나듯 타카가 믿을 것은 오직 파워밖에는 없다. 무식한 놈이 힘만 센 것이다. 일단 모든 기술의 위력이 다른 캐릭터와는 비교도 되지 않을 정도로 강력하고 역시 모든 기술의 경화시간이 다른 캐릭터와는 비교도 되지 않을 정도로 길다. 울프와 비슷한 대전 스타일을 보일 것 같지만 타카는 타격기에 좀 더 비중을 두어야 한다. 워낙 느려 터진 탓에 딜레이를 포착했다 하더라도 접근하여 잡는 것이 상대적으로 힘들기 때문. 반면에 타격기의 리치는 상당히 길기 때문에 잡기보다는 타격기에 더 의존하는 대전 스타일이 나오는 것이다.

일단 가드에 치중하며 간간이 뻗는 하단 P 등으로 착실히 견제하자. 공격타이밍을 확실히 포착했다면 중쯧바리에서 시작하는 심리전으로 들어가든지 모듬손 쯧바리(→→PPP)로 반격해 준다. 중쯧바리 심리전을 자주 걸어주는 것이 중요한데 그에 선행되어야 할 것이 중쯧바리의 카운터 가격 여부를 확실히 구별하는 능력을 기르는 것이다. 일단 카운터시에는 타격음이 달라지므로 소리로 확실히 카운터 여부를 구별해보자. 꼭 타격음이 아니더라도 감으로 카운터 여부를 구별할 수도 있으나 많은 경험치를 축적하지 못했다면 불가능한 일. 카운터 히트했다면 잡기로 이어주는 것은 당연한 것. 꼭 3격까지 다 사용하지 말고 중간에서 끊어주어 잡기나 곡룡(←→P) 등의 타격기로 이어주어 패턴을 다양화하자. 중쯧바리에 시간차가 걸려준다는 것도 패턴의 다양화에 빠질 수 없는 요소. 상대를 다운시켰다면 그 여세를 몰아가는 것이 중요하다. 러시 후 잡기가 상대적으로 잘 들어가는 타카이니 만큼(대시 후 잡기의 경우는 아니다) 다운공격을 당하고 기상하는 상대를 러시 후 잡기와 암석 몸통 박치기(러시 중 P+K)의 간단한 이지선다라도 계속 걸어주어 주도권을 놓치지 말자(패턴은 다양할수록 좋다). 러시 후 잡기는 커맨드가 간단한 바깥 걸기(↘P+G)나 머리감아 던지기(↙P+G)를 추천한다.

중단공격을 가드했을 때와 같이 확실한 딜레이를 포착했을 때는 합장 비틀기 같은 강력한 잡기와 참격(P) 등 콤보로 이어 큰 대미지를 줄 수 있는 타격기로 이지선다를 걸어주자. 여기에 앉아 대시 후의 쳐올리기(↘P+K)/거반(⇓←P+G) 심리전이나 중쯧바리 심리전을 섞어주며 패턴을 다양화시켜 찬스를 확실히 살려주도록 하자.

꿈을 향해 달려라

인생은

이지선다

연속기

평지 콤보

쳐올리기(↘P+K)➔통나무 무릎(→K)➔끌어차기(↓K)

조건:없음

쳐올리기(↘P+K)➔쳐올리기(P+K)➔팔꿈치 치기(→P)➔끌어차기(↓K)

조건:없음

쳐올리기(↘P+K)➔모듬손 쯧바리2(→→PPP)➔끌어차기(↓K)

조건:카운터

쳐올리기(↘P+K)➔참격(↘↘P)➔통나무 무릎(K)➔끌어차기(↓K)

조건:카운터

귀신 죽이기 참격(↘↘P)➔쌍수돌(→→P)➔끌어차기(↓K)

조건:카운터

참격(↘↘P)➔참격(↘↘P)➔쌍수돌(→→P)➔끌어차기(↓K)

조건:카운터

잡아던지기 (↘P+K+G)

타카 유일의 하단 잡기. 하단 잡기가 단 하나인 관계로 하단 잡기가 확정인 상황에서 타격기와 이지선다를 걸어 주어야 한다. 역시 게으른 상대에게는 기와 깨기(↘PP)가 들어간다.

참격(↘↘P)➔쳐올리기(↘P+K)➔곡룡(←P)
조건:카운터

모듬손 쫏바리(→→PPP)➔사고차기
조건:없음

대 초경량급 한정 콤보

쳐올리기(↘P+K)➔참격(↘↘P)➔쳐올리기(↘P+K)×2➔이슬 훑기(↓P+KP+K)
조건:초경량급, 두 번째 쳐올리기(↘P+K)부터 바운드 히트

쳐올리기(↘P+K)×4➔이슬 훑기(↓P+KP+K)
조건:초경량급, 앉은 상태에서 히트

통나무 무릎(→K)➔팔꿈치 치기(→P)➔쳐올리기(P+K)×2➔이슬 훑기(↓P+KP+K)
조건:초경량급

쌍수돌(→→P) 쳐올리기(P+K)×3 이슬 훑기(↓P+KP+K)
조건: 초경량급, 하단 기상공격 가드 후 확정

대 아라시 한정 콤보

모듬손 쫏바리(→→PPP) 참격(↘↘P)
조건:카운터, 타카 한정

TAKA-ARASHI

DREAMCAST

PS에 그랜트리스모가 있다면 DC에는 세가랠리2가 있다!

세가랠리2

업소에서 열성적인 팬을 가진 세가랠리2가 가정용만의 오리지널 요소를 많이 추가하여 발매되었다. 추가된 요소들의 양과 질은 전작의 새턴용을 뛰어넘는데, 그것 때문인지 발매일이 2달이나 계속 연기되었다. 불만은 뒤로 접어두고 즐기는 일만이 남아있을 뿐.

제작사 : 세가
장 르 : 레이싱
발매일 : 1월 29일
발매가 : 5,800엔

그래픽
조작감
스토리
사운드
소장가치

SEGA RALLY CHAMPIONSHIP

항목설명

타이틀 화면에서 스타트 버튼을 누르면 아래의 10개의 항목이 나온다. 여기서는 각각의 항목에 대해 설명을 하기로 한다.

ARCADE (아케이드)

업소와 똑같이 4개의 코스를 주행하는 것으로 제일 마지막으로 출발하여 최종 코스에서 1등을 해야하는 것이 목표. 코스는 사막지대, 산악지대, 빙설지대, 리비에라 등 4개가 준비되어 있다. 챔피언쉽에서 한번 달려본 뒤에 타임어택 모드에서 자신의 모자란 곳을 채워 나가자.

TIME ATTACK (타임어택)

제목 그대로의 주행시간 갱신을 위한 모드. 아케이드 모드에 등장하는 4개의 코스와 DC오리지널의 모든 코스를 마음대로 달릴 수 있으며 현재 가지고 있는 자동차에 세팅을 하여 달릴 수도 있다. 여기서 작성된 기록은 세이브가 가능하다.

10 YEAR CHAMPIONSHIP (10년 챔피언쉽)

가정용만의 모드로 1년에 4회 열리는 레이스에 참가, 각 코스를 주행하여 매년마다 기록을 남겨간다. 이 모드에서는 아케이드의 코스외에도 새롭게 추가된 코스가 등장하며 코스에 영향을 미치는 날씨가 존재하는 것도 특징이다. 각각의 상황에 대비한 머신세팅이 중요해지므로 참고하자. 이것에서 우승할 경우 숨겨진 차량을 얻을 수가 있게 된다.

2PLAYER BATTLE (2플레이어 배틀)

전작의 새턴용과 같이 화면을 분할하여 대전을 하게 된다. 각각의 세팅이 된 차량을 사용할 수도 있으며 핸디캡도 설정되어 있는 등 기본에 충실해있다.

NETWORK PLAY (네트워크 플레이)

통신대전모드로 최대 4인까지 동시에 대전할 수가 있다.

CAR SETTING (차량 세팅)

가정용의 오리지널로서 상당히 중요해지는 모드. 세팅할 수 있는 항목은 서스펜션과 브레이크, 타이어와 기어비 등의 8개. 재미있는 것은 보조 드라이버의 목소리를 남성과 여성에서 선택할 수가 있다는 것.

SAVE & LOAD GAME

제목대로 게임의 데이터를 저장하거나 불러들이는 모드.

RECORDS (기록)

각 코스의 최고기록을 볼 수가 있는 모드.

CAR PROFILES (자동차 프로필)

본편에 등장하는 자동차가 실제 모습을 보여주는 모드.

OPTIONS (옵션)

난이도와 키 컨피그 등의 조정이 가능하다.

통신대전을 하기 위해서는

DC용 세가랠리2만의 최대 특징이라면 통신대전을 꼽을 수가 있는데, 불행하게도 한국에서 일본의 서버로 연결하는 방법은 국제전화를 거는 것 뿐이다. 추후에 국내에 서버가 만들어 질 때를 대비하여 개요만을 짚고 넘어가자. 통신대전의 흐름은 전체적으로 이름을 적은 뒤 서버접속 ⇨ 방을 만들거나 만들어져 있는 방에 들어간다 ⇨ 방에서 대전자와 대화 ⇨ 대전시작 ⇨ 결과발표의 5가지로 요약이 가능하다. 그것에 대해 자세한 것은 아래의 사진을 참조하자.

이름을 적고 연결할 서버를 선택한 다음에 다이얼 개시(ダイアル開始)를 누르면 세가에 접속 하게 된다

대전화면은 이런 흐름

만들어져 있거나 자신이 방을 만들어서 대전할 사람들과 대화를 한다

대전종료. 끝나고 나서 계속 대회를 할 것인지는 플레이어 나름대로

등장차종 소개

아케이드 모드에 등장하는 8대의 차량을 자세히 소개한다. 각각의 패러미터는 잘 체크하여 실전에서 잘 활용해보자.

패러미터를 보는 방법

세가랠리2에 등장하는 자동차에는 각각의 수치가 입력되어있다. 이것은 자동차의 특성과 밀접한 관계가 있으며 자동차에 따라 코스공략의 방법이 약간씩 달라지게 된다. 표를 보고 참고 하도록 하자.

패러미터 이름	설 명
가로길이/세로길이	각각 자동차의 크기를 적은 것이다. 90도 이상의 코너를 돌 때 약간 염두에 두자. 그 외로는 약간 매니악한 플레이에 대응되지만…
구동방식	각각 FF(전륜구동)에서 4WD(4륜구동), MR의 3가지가 있으며 등장하는 차량은 푸조와 스트라토스를 제외한 나머지가 4WD(4륜 구동)을 채용하고 있다. 참고로 FF는 푸조, MR은 스트라토스이다. 코스공략이 바뀌는 항목임
WHEEL BASE(휠 베이스)	이것의 길이가 길수록 안정성이 높아진다. 어디까지나 참고만
WEIGHT(중량)	말 그대로 자동차의 무게를 적은 것이다. 밑의 토크와 함께 초반의 가속력과 드리프트시 차체의 움직임에 영향을 미치게 된다. 적을수록 가속력이 높아지고 드리프트의 회복이 빨라진다.
ENGINE(엔진)	실고 있는 엔진이 무엇인지 알려주는 것이다. 엔진의 능력은 밑의 마력과 토크에 나와있기 때문에 사실상 필요가 없는 항목일지도…
MAX POWER(최대출력)	마력당 RPM(1분에 몇회전을 하는가)을 표시한다. 마력수가 높으면서 RPM수가 적은 것이 좋다.
MAX TORQUE(최대토크)	가속력을 나타내는 것. 효율의 계산법은 최대출력과 같다.

란치아 스트라토스 (LANCIA STRATOS HF)

- 가로길이: 1866mm
- 세로길이: 3710mm
- 구동방식: MR
- WHEEL BASE: 2180mm
- WEIGHT: 950kg
- ENGINE: DINO-V6DOHC 2418cc
- MAX POWER: 280마력/7600RPM
- MAX TORQUE: 27.5kg*m/6000RPM

MR이라는, 랠리용 자동차 중에서는 정말로 드문 구동방식을 채용하고 있으며 구동방식의 특성상 특별한 핸들조작이 필요하다. 드리프트중의 절대 속도가 상당히 빠르지만 드리프트중의 속도저하가 심각하며 그러한 만큼 커브가 끝났을 때 드리프트를 빨리 풀 수가 있어야 이 자동차를 확실히 조작할 수 있을 것이다. 구동방식의 특성상 조금만 핸들을 틀어도 미끄러지는 때가 상당히 많으며 이것을 이용하여 코스를 통과하여야 한다. 완전한 상급자용.

스바루 임프레자 WRC 97 (SUBARU IMPREZA WRC 97)

- 가로길이: 1770mm
- 세로길이: 4340mm
- 구동방식: 4WD
- WHEEL BASE: 2520mm
- WEIGHT: 1230kg
- ENGINE: FLAT-4 DOHC16V 1994cc TURBO
- MAX POWER: 300마력/5500RPM
- MAX TORQUE: 48kg*m/4000RPM

최근 두각을 나타내고 있는 자동차. 상당히 평균적인 능력을 가지고 있으며 구동방식의 특성까지 결합되어 조작하기는 편하다. 컬러링은 담배광고를 금지하는 나라에서 활동하는가의 여부에 의해 2가지 버전이 있으며 여기서 등장하는 것은 담배광고가 빠진 버전이며 DC만의 오리지널로서 담배광고가 들어간 버전도 출연한다. 조작 난이도는 중급자용으로, 상급자로 진입하기 전에 써보자.

토요타 캐롤라 WRC (TOYOTA COROLLA WRC)

- 가로길이: 1770mm
- 세로길이: 4100mm
- 구동방식: 4WD
- WHEEL BASE: 2488mm
- WEIGHT: 1230kg
- ENGINE: In-line 4 DOHC16V 1972.3cc TURBO
- MAX POWER: 299마력/5700RPM(4valve)
- MAX TORQUE: 52kg*m/4000RPM

구미에서 판매중인 캐롤라 FX를 WRC규정에 맞게 다시 만든 것으로 97년 핀란드 랠리에서 선을 보이게 되었다. 전작(세가랠리1)에서 활약한 셀리카가 사용한 헤드라이트를 그대로 쓰고 있기 때문에 앞 모습만 보면 왠지 모를 그리움(?)을 느끼는 게이머도 있을 것이다. 전체적으로 밸런스가 잘 잡혀있는 모델이며 어느 정도의 미스가 있더라도 핸들링으로 커버할 수가 있다. 가속력이 상당히 높으며 세로길이도 생각 외로 짧은 편에 속하므로 스피드보다는 능숙한 코스공략에 중점을 두자. 초급자용.

미츠비시 랜서 에볼루션V (MITSUBISHI LANCER EVOLUTION V)

- 가로길이: 1770mm
- 구동방식: 4WD
- WEIGHT: 1230kg
- MAX POWER: 290ps/6000RPM
- 세로길이: 4350mm
- WHEEL BASE: 2510mm
- ENGINE: 4G63 1997cc Turbo With Intercooler
- MAX TORQUE: 52kg*m/3500RPM

그랜트리스모에 등장한 에볼루션 IV의 신형 모델로 그랜트리스모 때와 비교하여 기본적인 부분은 그다지 달라지지 않았지만 안정성이 상당히 높아졌다. 핸들의 입력폭이 크기 때문에 어느 정도 이상으로 핸들을 꺾어줘야 반응이 오며 이것은 비포장길이나 빙판길에서 상당히 좋은 효과를 얻을 수가 있다. 타이트한 커브가 이어지는 곳에서는 힘들지도 모르지만 약간만 적응하면 모든 코스에서 뛸 수 있는 모델이기도 하다. DC용에서는 그랜트리스모에서 등장했던 에볼루션 IV도 등장한다. 중급자용.

포드 에스코트 WRC (FORD ESCORT WRC)

- 가로길이: 1770mm
- 구동방식: 4WD
- WEIGHT: 1230kg
- MAX POWER: 300마력/6250RPM(4valve)
- 세로길이: 4211mm
- WHEEL BASE: 2550mm
- ENGINE: In-line 4 DOHC16V 1997cc TURBO
- MAX TORQUE: 40kg*m/5000RPM

첫인상은 '작다'는 느낌이지만 본래 임프레자나 랜서 만큼의 사이즈를 가지고 있다. 실제 모델에 비해 핸들입력이 민감해졌으며 약간 다루기 쉽게 되어있다. 4WD형 자동차를 몰고 싶다면 먼저 이 모델을 사용하자. 초급자용.

푸조 306 맥시 (PEUGEOT 306 MAXI)

- 가로길이: 1835mm
- 구동방식: FF
- EIGHT: 960kg
- MAX POWER: 275마력/9200RPM
- 세로길이: 3995mm
- WHEEL BASE: 2600mm
- ENGINE: In-line 4 DOHC 16V 1998cc
- MAX TORQUE: 25kg*m/6500RPM

전륜구동(FF)라는 것 때문에 드리프트보다는 그립주행을 노려야하는 모델이다. 그만큼 미끄러지는 일은 적으며 브레이크보다는 미묘한 액셀조작(이라기 보다는 연타)으로 브레이크를 사용하지 않을 때에는 이것으로 선회각도를 늘려야 한다. 웬만큼의 핸들조작에 대한 실수도 커버할 수 있는 모델이다. 단점은 전륜구동이기 때문에 꺾을 수 있는 최대각도가 제한되어 있다는 것뿐. 초급자용.

토요타 셀리카 GT-FOUR(ST-205) (TOYOTA CELICA GT-FOUR(ST-205))

- 가로길이: 1770mm
- 세로길이: 4424mm
- 구동방식: 4WD
- WHEEL BASE: 2545mm
- WEIGHT: 1200kg
- ENGINE: In-line 4 DOHC 16V 1998cc + TURBO
- MAX POWER: 299마력/5600RPM
- MAX TORQUE: 50.0kg*m/5600RPM(위의 사양은 판매모델을 기준으로 한 것임)

등장하는 자동차중에서 가장 긴 세로길이를 가지고 있다는 것에 단점으로 작용하지만 그립통과 후의 안정성이나 드리프트 중에도 속도저하가 거의 없다는 점에, 믿을 수 있는 가속력까지 있다. 핸들의 조작성은 약간 떨어지는 편으로 코너에 들어갈 때 미리 핸들을 꺾어줘야한다. 전작과 조작하는 느낌은 거의 비슷하므로 전작의 느낌을 그대로 유지하고 싶다면 이것을 선택해보자. 문제는 처음엔 등장하지 않는다는 점인데…

란치아 델타 HF INTEGRALE (LANCIA DELTA HF INTEGRALE)

- 가로길이: 1770mm
- 세로길이: 3900mm
- 구동방식: 4WD
- WHEEL BASE: 2480mm
- WEIGHT: 1120kg
- ENGINE: In-line 4 DOHC 16V 1995cc + GARRETT T3 TURBO
- MAX POWER: 300마력/7000RPM
- MAX TORQUE: 43.5kg*m/4500RPM

(위의 사양은 판매모델을 기준으로 하였음)

스트라토스의 설계를 이어받은 모델로 안정성은 셀리카보다 조금 떨어지지만 핸들조작은 약간 민감하게 되어있다. 차체가 작기 때문에 셀리카보다는 능숙한 조작이 필요하다. 역시 숨겨져있는 모델.

게임을 시작하기전에

이 게임은 다른 레이싱 게임에서 반칙으로 사용되는 것들이 통하지 않으며 이 게임에서 알아두면 좋은 점을 뽑아본다.

1 > '벽치기'는 사용불능

이것이 주로 사용되는 경우는 데이토나1의 초급코스인데 데이토나1을 포함한 이전의 레이싱 게임은 벽에 부딪쳤을 때 코스의 진행에 맞게 차를 밀어주는 것이 기본으로 되어있었다. 실수로 벽에 부딪친 것을 살짝 봐주려는 의도에서 기획된 것이지만 '얍삽한' 플레이어들은 이것을 반대로 이용하여 '벽을 이용해서 빨리 가는 플레이'를 하게 되었고 결국 최근에 나온 레이싱 게임에서는 벽에 부딪쳤을 때 일부러 벽이 차를 끌어당겨서 결국 벽을 「긁어버리는」것으로 변형되었다(스커드 레이스부터라고 기억된다). 세가랠리2에서는 코너의 바깥쪽 벽에만 이러한 원리가 대응되어 있으며 안쪽 벽은 이전과 같이 차를 튕겨내는 작용을 하게 된다. 핸들을 꺾을 때는 늦게 꺾어서 바깥쪽 벽을 긁기보다 너무 일찍 꺾어서 안쪽벽에 부딪치는 것이 나으므로 참고하도록.

2 > 사이드 브레이크의 사용법

그랜트리스모에서 처음으로 등장한

이래 레이싱 게임에서는 두 번째이자 업소에서는 최초의 등장이 되는 사이드 브레이크. 이것의 역할은 일반 브레이크와는 달리 차의 축을 앞으로 하여 뒷바퀴가 크게 돌아가는 것. 이것으로 전륜구동의 차량(푸조)과 다른 차량이 낮은 속력에서도 강력한 드리프트를 시도할 수가 있게 된다. 하지만 양날의 칼이 되는 것이, 고속으로 달리고 있을 때는 일반 브레이크를 밟은 뒤에 사용해야한다는 점이다. 그러지 않을 경우 높은 속력을 이기지 못하고 차가 회전해버릴 가능성도 있다(본 게임에서 그런 일은 별로 없다). 그것외에도 관성으로 인해 꺾고 있는 방향으로 계속 차가 돌아가므로 사이드 브레이크의 입력이 끝난 뒤에 능숙한 핸들조작으로 미끄러짐을 풀도록 하자.

3> 빠른 스타트를 위해서는

모든(?) 레이싱 게임이 가지고 있는 로켓 스타트. 본 게임에서도 어김없이 채용되어 있으며 방법은 코스에 따라 약간씩 다르다(자세한 것은 코스공략을 참조). 규정RPM을 넘어서면 바퀴가 공회전하고 모자랄 경우는 출력부족으로 인해 느리게 스타트하게 된다. 스트라토스의 경우는 액셀을 밟는 속도를 다른 차보다 약간 느리게 해줘야한다. 로켓 스타트가 성공하면 시작하자마자 곧바로 타코미터가 레드존에 가게 된다. 그 뒤 바퀴가 확실히 지면에 밀착했다면 2단이 아닌 3단으로 변속하자. 랠리에 출전하는 자동차의 특성상 가속력은 좋게 되어있으므로 가속력에 대해서는 걱정 말자. 1단에서 3단으로 변속하는 것은 모든 코스에서 똑같이 적용되는 것이므로 잘 기억해두자.

코스공략

업소의 4코스와 가정용만의 오리지널 코스인 12개를 합쳐 16개나 되는 세가랠리의 코스! 이것을 코스맵과 함께 공략하기로 하겠다. 설명에 등장하는 아웃(OUT), 인(IN), 중간은 각각 커브의 바깥쪽, 안쪽, 길 가운데를 의미한다는 것을 머리 속에 넣어두자.

산악지대(MOUNTAIN)

본격적인 랠리의 시작이다. 어떻게 보면 길이 넓으면서도 변화가 상당히 많으며 또한 여러 가지 유형의 커브가 등장한다. 이 스테이지에서는 놀랍게도 모든 유형의 도로 형태가 등장한다. 로켓 스타트를 위한 타코미터는 비포장도로에서 시작하므로 2에 맞추자.

POINT 4
POINT 3
POINT 2
POINT 5
POINT 1
POINT 6
POINT 7
POINT 9
POINT 8
: 비포장도로 : 풀밭 : 포장도로

POINT 1 비포장도로를 벗어나는 지점에서 기어는 4를 가리키고 있어야 한다. 마지막 부분인 다리에서는 길의 중앙에 위치하게끔 핸들을 조작하자. 흐르듯이 통과하는 것을 목표로.

POINT 2 다리를 지난 뒤에 왼쪽으로 커브를 돌게 되는 형식인데, 보통은 다리를 건넌 뒤에 핸들을 꺾지만 다리의 중간에서 핸들을 꺾는 것이 정답이다. POINT 3을 대비하여 왼쪽라인에 맞출 수 있도록 하자.

POINT 3 왼쪽에서 시작하여 전형적인 OUT-IN-OUT을 노리는 것인데 IN의 부분에서 스트라토스와 푸조를 조종할 때에는 잠깐 액셀을 떼었다가 다시 밟아주는 조작이 필요. 이때 푸조의 경우엔 커브의 각도를 높이고 스트라토스의 경우는 미끄러지려는 것을 보정하자. 곧바로 이어지는 POINT 4에 대비하여 마지막 부분에는 코스의 왼쪽으로 차를 위치시키자.

아케이드 모드

사막지대(DESERT)

POINT 2
POINT 1
POINT 3
POINT 4
POINT 5
POINT 6
: 비포장도로 : 풀밭 : 포장도로

처음 시작하는 스테이지인 만큼 특별히 어려운 곳은 없지만 속도를 잃었을 때 그것을 복구하기는 상당히 어렵게 되어있다. 벽에 부딪치지 않는 것을 목표로 달리자. 로켓 스타트를 위한 타코미터는 코스가 포장도로라는 것을 감안, 3 정도로 유지하도록 하자.

POINT 1 포장도로를 이용하여 속도를 끝까지 올리고 최단코스로 질주한다.

POINT 2 푸조의 경우에는 OUT-IN-OUT을, 나머지는 전부 IN-IN-IN으로 통과한다. 풀밭에 들어가도 속도에는 문제가 없으므로 걱정말고 안쪽으로 파고들자. 코너가 끝난 뒤에는 길 양쪽에 속도저하를 일으키는 물웅덩이가 있으므로 중앙으로 들어가도록 핸들을 움직이자.

POINT 3 언제나와 같은 S자형 커브. POINT 2의 끝 부분에 있는 물웅덩이를 지나면 곧바로 왼쪽으로 꺾어서 OUT-IN-OUT을 노리자. 푸조의 경우는 마지막 왼쪽커브에서 바깥쪽(오른쪽)으로 마무리를 하게 된다. 커브를 무사히 지나가면 점프 뒤에 아까와 같이 길 양쪽에 물웅덩이가 있으므로 길의 가운데로 위치하게끔 핸들을 돌려주자. 푸조를 사용할 때 약간 신경을 써 줘야하는 구간.

POINT 4 가벼운 직각에 가까운 코너. POINT 3의 마지막부분인 물웅덩이를 지나고 나서 푸조의 경우는 잠깐 코스의 바깥쪽(왼쪽)으로 꺾고 나머지 차는 전부 안쪽(오른쪽)으로 꺾어 놓은 뒤에 코너를 통과한다. 이것을 통과할 때는 왼쪽으로 직각커브가 바로 이어지므로 POINT 5의 커브에 대비하여 마무리에 좀 더 신경을 써야한다.

POINT 5 왼쪽 직각코너. 푸조는 오른쪽으로 붙었다가 코너의 가장 안쪽을 노리면서 OUT-IN-OUT의 형식으로 통과하고 나머지는 중간-IN-중간의 형식으로 통과하자. 여기서도 POINT 4와 마찬가지로 마지막 왼쪽커브가 되는 곳에 대비하여 마무리를 잘해줘야한다. 푸조는 바깥쪽(오른쪽)으로 마무리를 하자.

POINT 6 사막지역의 마지막 코너. POINT 5에서의 마무리가 앞에서 설명한 듯이 되었다면 거기서부터 그냥 왼쪽으로 포장도로의 시작부분에 맞추는 것을 목표로 핸들을 꺾어주자. 이것으로 골인. 목표타임은 1분이내. 타임어택을 노린다면 57초 이내로 들어오자.

DREAMCAST

POINT 4 POINT 3과 같아보이는 오른쪽 직각커브. 진입시점에서 스트라토스와 푸조는 바깥쪽에서, 나머지 4WD자동차들은 길의 중간쯤에서 핸들을 꺾자. 커브의 정확히 중간지점에서 속도는 200km/h를 넘어야하며 스트라토스는 안쪽, 4WD와 푸조는 각각 중앙과 바깥쪽으로 마무리를 해야 된다.

POINT 5 간단한 S자 커브(정말로 간단하여 자세한 언급은 하지 않는다)를 지난 뒤에 나타나는 커브로, 약간 급한 오른쪽 커브를 지난 뒤에 비포장도로로 들어가게 되는데 비포장도로로 들어갔을 때 푸조의 경우는 왼쪽으로 길게 이어지는 커브에 대비하여 차를 길 오른쪽에 위치시키자. 그 뒤에 느긋하게 커브를 통과한다.

POINT 6 드디어 180도 커브가 등장한다. 포장도로로 들어간 뒤 1초 정도 지난 뒤에 기어를 3단으로 바꾸고 핸들을 꺾으면서 브레이크를 밟는다. 코너중간에서 목표로 하는 속도는 140km/h 내외로 하자. 코너를 벗어나기 시작했다는 생각이 들면 브레이크를 풀고 액셀을 밟기 시작하도록! 스트라토스의 경우는 많이 미끄러져서 왼쪽의 풀밭으로 들어가는 때가 있을 것이다(걱정할 일은 없다).

지금의 상태에서 기어변속과 브레이크를 밟으면서 핸들을 꺾자

POINT 7 별일 없이 속도를 올리면서 코너를 통과한다. 마지막 부분에 다리가 있으며 코너가 끝날 때 기어를 4단으로 올릴 수 있어야 한다.

POINT 8 S자와 오른쪽 커브가 이어지는 지점. S자 커브에서 처음의 왼쪽으로 꺾었을 때 스트라토스와 4WD차량은 액셀을 잠깐 떼었다가 다시 밟자. 코너링에 의한 자연적인 속도저하를 감안하면서 핸들을 꺾으면 통과할 수가 있게 된다.

복잡한 입력이 시작되는 가장 좋은 자리

POINT 9 다시 이어지는 180도 커브. 처음의 오른쪽 커브에서 오른쪽으로 붙는 쪽으로 마무리를 지은 다음 기어를 3단으로 바꾸고 나서 푸조의 경우는 브레이크, 나머지 차량은 엔진 브레이크를 이용하여 속도를 약간 줄인 뒤에 액셀을 떼는 정도로 차체를 미끄러지게 하여 180도 커브를 통과하자. 180도 커브가 끝났을 쯤에 액셀을 다시 밟도록 하고, 오른쪽 커브를 돌 때에 기어를 4단으로 변속시키자.

나머지 코너들은 전작에도 있었던 'ㄷ'자 코너와 그립만으로 통과가 가능한 코너로 특별하게 언급하지는 않겠다. 통과하는 데는 기본적으로 OUT-IN-OUT을 지키도록 하자. 코스의 전체적인 시간은 1분 5초 이내를 노리도록 하고 그 이상 노린다면 1분 2초대를 목표로 달리자. 커브를 통과할 때 실수가 얼마만큼 있는가에 따라 성적은 달라진다.

DREAMCAST

빙설지대(SNOWY)

POINT 2
POINT 3
POINT 4
POINT 1
POINT 5
POINT 6

눈이 치워진 비포장도로 / 반쯤 얼어붙은 도로 / 눈이 쌓인 도로

게임이나 실제나 자동차를 몰아본 사람들은 「눈」이라면 '미끄러지는 것'으로서 상당히 곱지 않은 느낌을 가지게 마련이다. 코스의 전체적인 구성은 산악지대보다 약간 단순한 편이지만 산악지대에서 등장했던 커브들은 고스란히 이어지고 있다. 노면의 상태는 갈수록 나빠져 가고 그런 가운데 나타나는 180도 커브는 절망적이기까지 하다. 이러한 역경을 넘어서기 위해 연습모드에서 코스를 완전히 외우도록 하자. 로켓 스타트를 노린다면 산악지대와 같이 미터를 2에 맞춰놓자.

POINT 1 길고 긴(?) S자 코너를 지나가는 지점. 모든 차량이 똑같이 바깥쪽에서 안쪽으로, 다시 안쪽으로 꺾었다가 길의 중간쯤에서 코너를 마무리짓도록 하자. 처음의 오른쪽 코너가 끝날 때 기어는 4단에 위치해야한다.

POINT 2 눈이 쌓인 길에 들어가면서 통과해야하는 '역ㄷ'자 코너. POINT 1의 마지막을 길의 오른편에서 끝내면 안된다. 처음의 오른쪽 코너는 POINT 1의 마무리에 비해 난이도가 급변하며 그 뒤의 코너는 OUT-IN-OUT-IN-중앙의 흐름으로 통과할 수 있다. 마지막 IN을 끊을 때의 속도는 200km/h를 넘어야하며 POINT 3에 대비하여 차를 길의 왼쪽에 위치시키는 것으로 마무리해야 한다.

POINT 3 POINT 2와 같은 'ㄷ'자 코너. POINT 2와는 좌우가 바뀌었을 뿐 통과방법은 똑같으므로 특별히 언급하지 않겠다. 단, POINT 4에 나타나는 급커브에 대비하여 차는 길의 오른쪽에 위치시키는 것으로 마무리해야 한다.

POINT 4 그렇게 급하지 않지만 눈이 쌓여 있는 도로사정 때문에 어쩔 수 없이 속도를 줄여야하는 코너. 체크포인트를 지나고 1초 정도 뒤에 기어를 3단으로, 4WD의 경우는 브레이크를 잠깐 밟고 스트라토스와 푸조는 액셀을 빨리 떼었다가 다시 밟자. 코너를 통과할 때 속도는 최저 175km/h로 해야하며 드리프트가 거의 풀렸을 때 기어를 4단으로 옮길 수 있도록 하자. 마지막 지점을 통과하면서 길의 오른쪽으로 붙자.

POINT 5 빙설지대의 최대 난관인 180도 커브. 산악지대에 비해 도로상태가 나쁘기 때문에 타이어의 미끄러짐을 이용해야 한다. 처음의 약한 왼쪽 커브를 통과한 뒤에 4WD는 기어를 2단까지 내리고 푸조와 스트라토스는 기어를 3단까지 내린다. 기어를 내린 직후 브레이크를 밟고 사이드 브레이크를 당긴다. 코너의 가장 중심부를 지날 때의 속도는 최저 80km/h정도로 하며 코너의 중심부에서부터 다시 액셀을 밟고 4WD의 경우에는 기어를 3단으로 올리자. 그 뒤에는 속력을 올려 기어를 4단으로 변속하여 주행하자.

지금의 상태에서 왼쪽으로 붙은 뒤에 곧바로 커브통과의 커맨드(?)입력을 시작하자

POINT 6 180도 커브를 거친 뒤 길면서도 간단한 왼쪽 커브를 OUT-IN-OUT으로 통과하자.

이것으로 빙설지대는 통과가 되며 최초의 목표타임은 1분 2초정도, 그리고 58초까지는 노력여부에 의해 달성이 가능할 것이다. 그러기 위해서는 코스를 외우고 위에 적어놓은 공략사항을 빠짐없이 몸에 기억시키자.

리비에라(RIVIERA)

POINT 5
POINT 1
POINT 3
POINT 4
POINT 2

포장도로

아케이드 모드의 마지막 코스이다. 다른 코스와는 다르게 코스의 길이 자체가 짧으며 그것 때문인지 보통 1바퀴인 다른 코스와는 달리 이것만 2바퀴를 돌 수가 있다. 길이 좁기 때문에 순간적인 컨트롤이 중요해지기도 한다. 플레이를 하면 할수록 최상급코스라는 것을 몸으로 느낄 수가 있을 것이다. 로켓 스타트를 노린다면 사막지대와 같이 RPM 미터를 3에 맞춰놓는다.

POINT1 일반적인 오른쪽 커브. 첫 번째 바퀴와 두 번째 바퀴일 때의 진입과 마무리가 약간 달라지는데, 첫 번째 바퀴의 경우 스트라토스와 4WD차량은 IN-IN-OUT을, 푸조의 경우는 중앙-IN-OUT의 흐름으로 통과하고, 두 번째 바퀴일 경우 스트라토스와 4WD차량은 안쪽을 유지하다가 잠깐 중앙으로, 코너의 중앙부분에서 다시 안쪽으로 처리하자. 푸조의 경우는 첫 번째 바퀴와 진행방향은 같지만, 코너 중앙부분에서 선회각도의 확보를 위해 액셀을 잠깐 떼었다가 다시 밟아주자. 첫 번째 바퀴나 두 번째 바퀴나 POINT 2를 대비하여 왼쪽으로 바짝 붙어있어야 한다.

POINT2 좁은 길에서 갑자기 겪게 되는 180도 커브. 진입하기 전에 4WD차량과 푸조는 기어를 2단으로, 스트라토스는 3단으로 내린 상태에서 브레이크를 밟으며 핸들을 꺾자. 곧 이어 사이드 브레이크도 당겨줘야 한다. 코너 중앙부분에서 2단으로 내려갔던 기어를 3단으로 올리고, 떼고 있던 액셀을 다시 밟아줘야 한다. 코너 중앙부분에 돌입할 때 속도는 최저 90km/h 이상으로 하자. 180도 커브를 통과한 뒤 급하게 시작하여 완만해져 가는 왼쪽 커브는 느긋하게 통과하자.

POINT3 브레이크를 밟을 필요가 없는 구간. 지금까지의 코스를 능숙하게 통과하였다면, 이 구간은 자동차가 길의 중간정도에 위치하는 형식으로 간단히 넘길 수가 있을 것이다.

이 지점에서 기어변속, 브레이크, 핸들입력을 동시에 시작한다

POINT4 완만한 왼쪽 커브 뒤에 나타나는 180도 커브. 완만한 왼쪽 커브의 마무리를 확실히 해두어야 하는데 마무리를 짓기 직전에 기어를 스트라토스의 경우 3단으로, 푸조와 4WD차량들은 2단으로 변속하고 브레이크를 밟아 속도를 줄인다. 마무리가 되었다고 생각되는 때에 사이드 브레이크를 당기고 진입속도를 최저 80km/h 이상으로 한 뒤에 코너 중심에서 푸조와 4WD 차량은 기어를 3단으로 변속하자. 어떤 차량이던지 이 지점에서는 액셀을 밟도록 하자. 푸조의 경우는 통과하기가 생각 외로 어렵다는 것을 참조하자. 마무리는 왼쪽 구석으로, 벽에 붙을 수록 좋다.

이 자리에서 사이드 브레이크를!

POINT5 완전무결한 직각 커브와 속도가 너무 빠른 차를 견제하기 위해 만든 코스. POINT 4에서 기어가 3단인 채로 가속을 하여, 어느 정도 속도가 붙은 상태(최고는 아니다)로 코너에 들어가는 것인데 여기서는 전형적인 OUT-IN-OUT의 그립주행으로 통과할 수 있다. 코너를 완전히 벗어난 뒤 기어를 4단으로 변속하자.

리비에라의 최초의 목표타임은 1분 8초대. 노련한 실력자를 목표로 한다면 1분 6초대를 노리도록 하자. 전체 타임은 4분 20초 정도로, 만약 1등을 하고 싶다면 4분 16초 이내에 들어오도록 하자. 여기서도 10초 이상의 기록단축이 가능하므로 열심히 노력해서 그러한 경지에 이르도록 하자(농담이 아니다).

DREAMCAST

오리지널 스테이지

DC용 오리지널로 디자인된 코스. 10년 챔피언쉽에 등장하며 여기에는 전작에 등장한 코스1개와 아케이드모드에 등장하는 코스 3개가 있다. 결국 DC만의 오리지널은 11개라고 하지만 그 숫자는 아케이드를 능가하고 있다. 참고로 리비에라에는 오리지널 스테이지가 없다.

산악지대

이탈리아의 코르시카섬을 이미지로 제작된 급커브가 많은 산악지대. 아케이드의 코스에 더하여 새로운 느낌의 코스가 2개 추가되어 있다.

SS-1

산악코스중에서도 느긋하게 시작할 수 있는 곳이 바로 이것. 중간으로 가면서 약간씩 난이도가 상승하며 이어지는 커브에 대응하여 자동차의 위치를 항상 체크해두지 않으면 안된다.

포장도로의 비중이 높다

SS-2

이것은 아케이드의 산악지대와 똑같다. 자세한 설명은 아케이드모드의 코스공략에서 다루었으므로 생략한다.

SS-3

스타트 직후에는 SS-1과 같은 코스를 달리지만 바로 분기가 나타나 커브가 많은 코스로 들어가게 된다. 도로폭도 좁고 코너가 많기 때문에 가속도가 여의치 않다. 역시 산악지대코스중에서 난이도가 가장 높다.

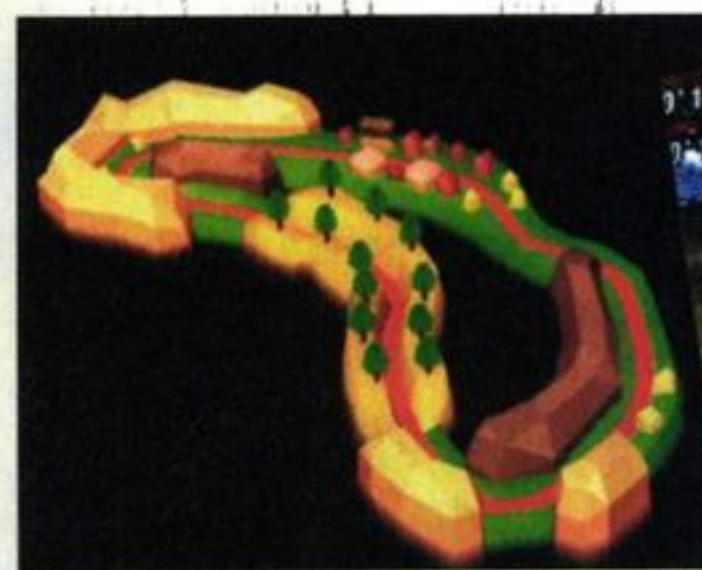
사막지대

비포장도로가 대부분인 코스로 사파리를 이미지로 설계된 사막지대. 드리프트를 연습하는 데는 최적의 코스로 점프와 물웅덩이가 있다. 진정한 랠리의 이미지를 재현한 코스.

SS-1

이것은 아케이드의 사막지대와 똑같다. 자세한 설명은 아케이드모드의 코스공략에서 다루었으므로 생략한다.

SS-2

이것은 DC만의 오리지널도 아니고 아케이드 세가랠리2에 있던 것도 아닌 전작의 초급코스이다. 지도는 똑같지만 그래픽이 바뀌어있기 때문에 전작을 해봤어도 한 눈에 구별하는 유저는 아마 적을 듯.

그래픽은 DC답게 파워업했다. 지도는 똑같더라도 여기서 기상상황등이 더해지면…?

SS-3

사막지대에서 가장 난이도가 높은 코스. 전체적으로 꼬불꼬불한 코스가 많으며 지도만으로 볼 때에는 연속으로 180도 커브가 이어지는 것 같다. 과연 이것을 어떻게 해야 능숙하게 헤쳐나갈 수가 있을까?

SNOWY (빙설지대)

아케이드에서도 잠깐 선을 보였던 스웨덴의 밀림을 이미지로 설계된 코스. DC용에서 새롭게 추가된 곳은 SS-1과 SS-2로 분기는 없고 독립된 코스로 존재하고 있다.

SS-1

호수에 둘러싸인 코스를 달려 밀림을 헤쳐나가는 코스. 빙설지대중에서 가장 난이도가 낮다고는 하지만 눈이 덮여있기 때문에 눈이 쌓여있는 지역의 연습정도로 생각해두자.

○언제 시간은 밤. 눈앞에 무엇이 펼쳐질 지는 누구도 모른다

SS-2

SS-1과는 다르게 밀림에 둘러 싸여있는 길을 달리는 코스. 길도 상당히 좁아져있어 상당히 힘든 코너도 존재한다. 노면의 상태는 반쯤 얼어붙어 있는 정도.

○2번째 주제에 난이도는 상당히 높다. 그만큼 SS-3의 난이도는 더욱 높다는 뜻인데…

SS-3

이것은 아케이드의 빙설지대와 똑 같다. 자세한 설명은 아케이드모드의 코스공략에서 다루었으므로 생략한다.

ISLE (아일)

스페인의 카탈로니아를 이미지로 제작된 코스. 관광지의 길을 달리는 코스로 구미특유의 가라앉은 분위기가 있다. 다른 코스와의 차이점이라면 포장도로로만 이루어져 있다는 점. 돌다리의 위를 달리지 않는다면 주행중에 미끄러지는 일은 않을 것이다.

SS-1

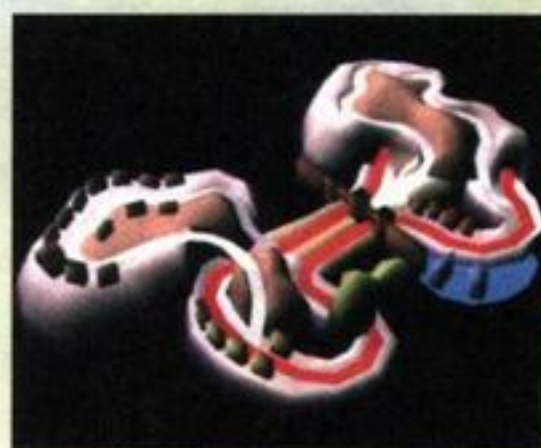
지형의 중간을 뚫고 육지에 연결되어있는 2개의 돌다리를 건너 섬의 밖에 있는 기다란 오른쪽 커브를 가지고 있는 코스. 돌다리 위는 그립의 상태가 좋지 않다.

길은 꽤 넓기 때문에 웬만한 실수라도 곱게 넘어갈 듯

SS-2

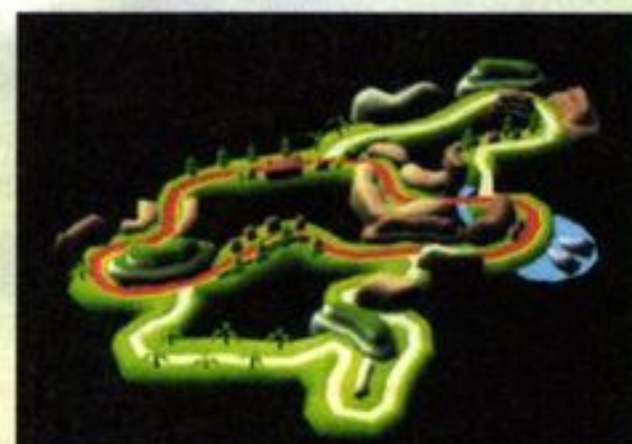
초, 중반은 SS-1과 같은 난이도가 있는 코스를 달린다. 육지에 돌아왔을 때 오른쪽으로 들어가는 지점이 생겼으므로 여기서 SS-2만의 코스로 들어가게 된다. 연속커브의 등장으로 얼마만큼 좌절을 맛볼 것인지?

SS-3

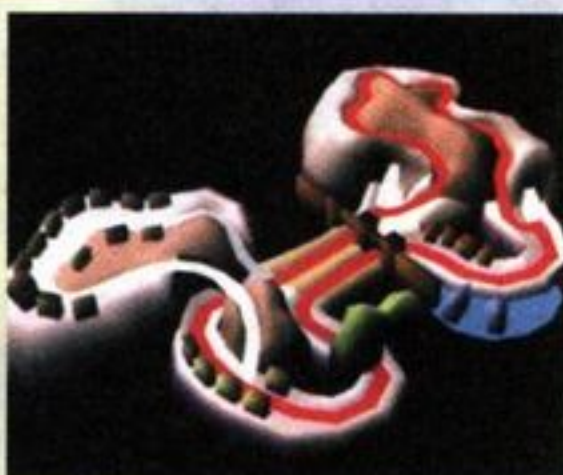
전반에는 SS-1과 같은 코스를 달린다. 하지만 섬에 들어가게 되면 분기가 생기며 SS-2와는 달리 터널에는 들어가지 않는다. 난이도가 높은 것은 당연한 것이며 좌우커브의 연속, S자 커브 등이 계속 나타난다. 코스를 외우지 않으면 완주자체가 어려울지도 모르는 코스.

MUDDY (머디)

인도네시아를 이미지로 한 코스. 전체적으로 난이도가 높으며 그것에 기상변화까지 겹치면?

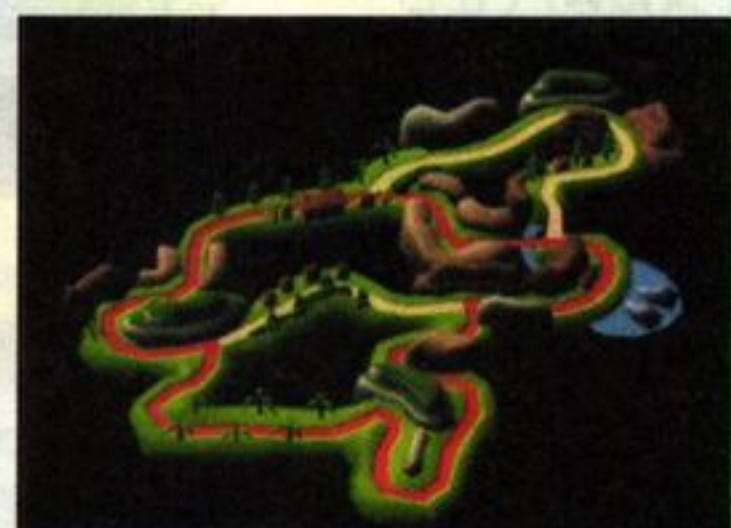
SS-1

지형의 중앙을 뚫는 코스. 특별히 어려운 것은 없겠지만 그것만으로 안심할 수는 없다.

SS-2

길이는 길어지고 큰 지형의 반을 그리는 코스. 포장도로에서 비포장도로, 급격한 코너에 주의하자.

도로속성이 바뀌는 만큼 조심해야한다

SS-3

SS-1과 똑같은 루트를 거쳐 도중에 분기하여 분기가 많은 지형을 달리는 코스. 급한 점프로 차량의 균형을 무너뜨리지 않게 조심하자.

드디어 드케에도 RPG가

神機世界 EVOLUTION

エヴォリューション

-신기세계- 에볼루션

제작사 : 스팅
장 르 : RPG
발매일 : 1월 22일
발매가 : 5,800엔

그래픽
조작감
스토리
사운드
소장가치
연출

신세대 최고급 기종으로 많은 관심과 기대를 모으고 있는 세가의 신 하드웨어 드림캐스트, 지금까지는 버파나 소닉 등의 액션물만 발매되었지만 본격적인 RPG라 할 수 있는 에볼루션이 드디어 발매가 되었다. 내용이 조금 짧은 것이 아쉽긴 하지만 귀여운 캐릭터들, 깔끔한 그래픽과 개성 넘치는 필살기들이 매력적이다.

등장인물

리니어 캐논

이 게임의 히로인, 전형적인 수수께끼형 히로인 스타일이다. 주인공인 맥에게는 마음을 잘 열어주는 편, 대단히 말수가 적고, 소극적인 성격. 그러나 회복 계열에 특기를 가지고 있어 전투에는 빼 놓을 수 없는 존재이다. 그러나 그녀의 진정한 정체는…

맥 런쳐

이 게임의 주인공, 대대로 모험가로 명성이 높은 런쳐 가문의 후계이자 외아들이다. 모험도중 행방불명이 된 양친의 뒤를 이어, 훌륭한 모험가가 되는 것을 바라고 있다. 상당히 밝고 의지가 강한 성격. 그리고 런쳐 가문은 대대로 건 가문과는 라이벌 사이에 있다. 사이프레임이라는 독특한 무기를 사용한다. 그리고 공화국 재단인 소사이어티(society)와도 사이가 좋다. 강력한 공격계 필살기들이 매력적이다. 역시 주인공답게 가장 강력한 캐릭터.

체인 건

런쳐 집안과는 라이벌 관계인 건 가문의 딸. 승부근성이 강하고 모험가로의 재능도 상당하다. 맥처럼 사이프레임을 사용하며 라이벌임에도 불구하고 맥에게 약간 마음이 있는 듯 하다. 전체공격 계열의 기술이 좋다.

그레-네이드 집사

부모님이 행방불명된 맥을 돌보아 주는 집사 아저씨. 겉모습은 고상한 할아버지이지만 맥을 도와서 모험에 참가할 때는 엄청난 근성(?!) 을 보여준다. 특기가 다양하며 특히 보조 계열의 특기가 장기!

페퍼 박스

이국에서 찾아온 모험가. 외설미와 요염미를 두루 갖춘 미녀. 쾌활하고 직선적인 성격을 가지고 있다. 그녀 역시 사이프레임을 사용하며, 다수의 적을 사용할 때 좋은 기술을 많이 가지고 있다.

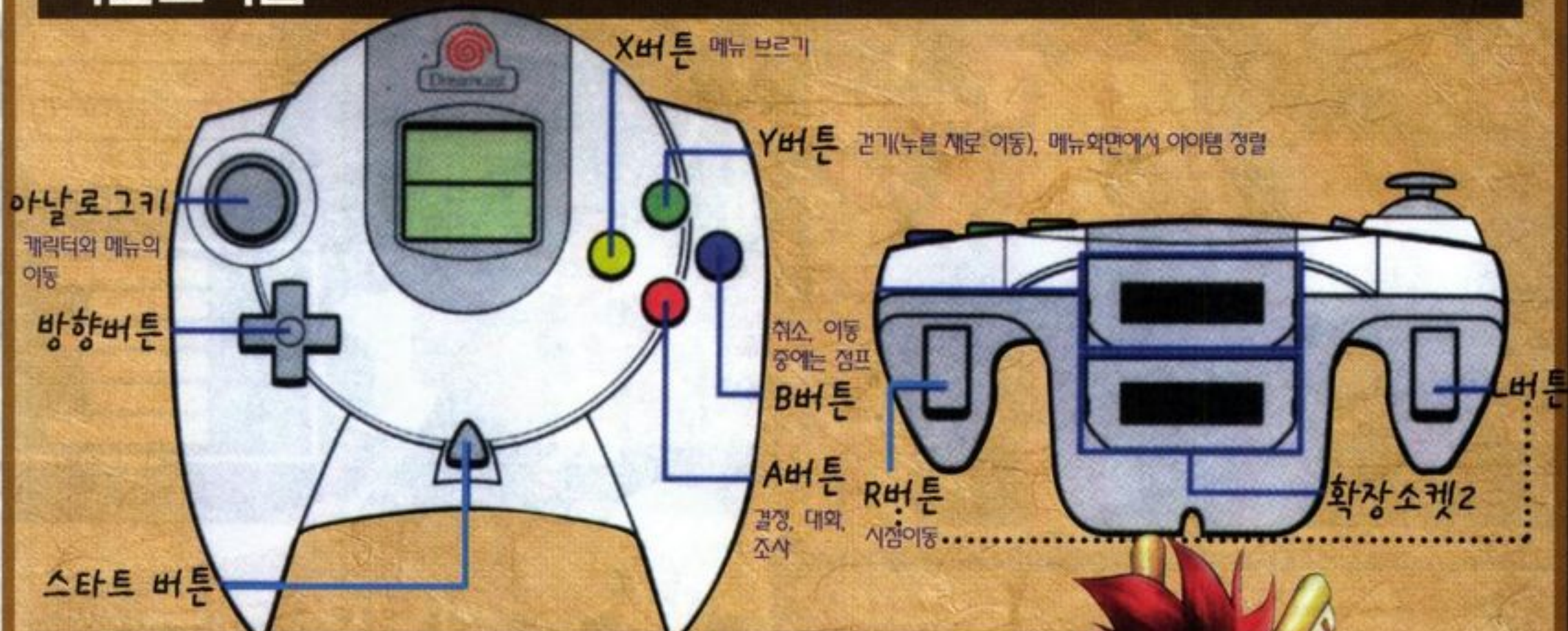
오이겐 황태자

동방의 제국에서 찾아온 제국의 황태자. 리니어에게 관심이 많으며 궁극의 사이프레임을 찾으려고 노력하고 있다. 그러나 성격은 지독한 왕자병에다가 매우 포악하고 간사하다. 맥 일행의 앞길을 방해하는 녀석. 마치 구일본 제국군의 모습을 보는 듯하다.

기본조작법

X버튼 메뉴 보르기
Y버튼 걷기(누른 채로 이동), 메뉴화면에서 아이템 정렬
아날로그키 캐릭터와 메뉴의 이동
방향버튼
B버튼 취소, 이동 중에는 점프
A버튼 결정, 대화, 조사
스타트 버튼
R버튼 시점이동
L버튼
확장소켓2

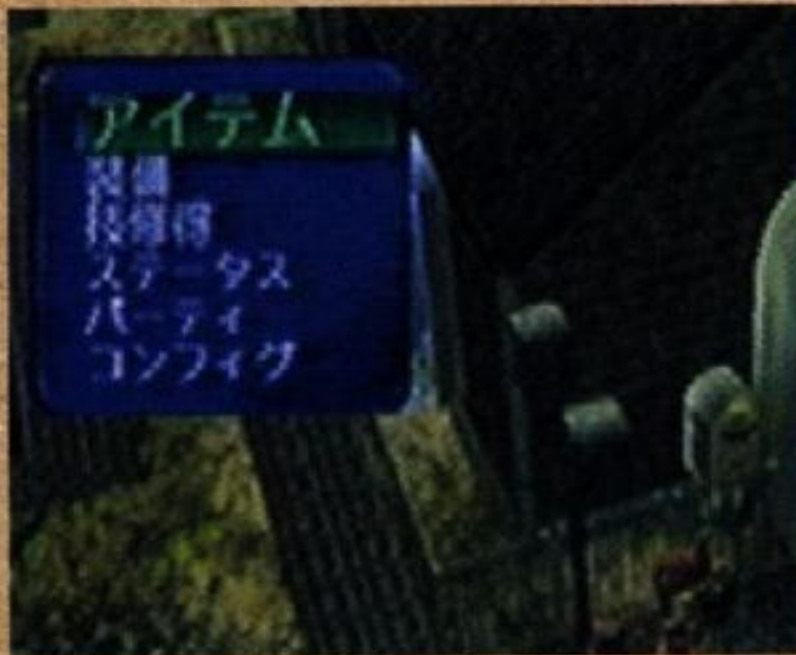
시작화면

神機世界 EVOLUTION
はじめから
つづきから
©SEGA ENTERPRISES, LTD. &ESP, 1998
企畫·開発 STING

처음부터(はじめから) : 게임을 처음부터 시작한다
이어서(つづきから) : 게임을 로드 한다

사이프레임이란!

이 게임에서는 사이프레임이란 특수한 무기가 등장한다. 이 무기는 고대문명의 유산으로 여러 가지 파츠를 부착함으로서 다양한 효력을 낼 수 있는 무기이다. 이 무기를 쓸 수 있는 사람은 극소수에 한정되어 있다. 게임에서는 주인공인 맥과 라이벌인 챈, 그리고 섹시우먼 페퍼가 사이프레임을 사용한다.

DREAMCAST

메인 메뉴 화면

● 아이템(アイテム)

아이템 화면에서 Y 버튼을 누르면 아이템이 정렬된다. (아이템이 정렬되는 순서는 회복계-공격계-특수계-보조계-판매용-장비) 의 순이다. 그리고 소지할 수 있는 아이템의 수는 32개이다. 더 이상 가지고 다니는 것은 불가능하니 항상 아이템 수에 신경을 쓰도록 하자. 단 사이프레임 계열의 파츠와 무기는 아이템에 포함되지 않는다.

사용한다(使う) - 아이템을 사용한다.
버린다(捨てる) - 아이템을 버린다.

● 장비(装備)

캐릭터의 무기나 장비 그리고 액세서리를 장비하는 커맨드이다.

무기

무기를 장비하는 모드. 사이프레임일 경우는 각 파츠에 맞는 슬롯을 장비할 수 있다. 사이프레임인 경우는 각 슬롯에 맞는 파츠를 장착하며 이것은 무기점에서 개조가 가능하다.

방어도구

각 신체에 맞는 (머리, 몸통, 다리) 방어도구를 장착할 수 있다. 단 캐릭터별로 장비할 수 있는 방어도구가 달라진다.

기수득(技修得)

TP(테크니컬 포인트)를 소모해서 새로운 기술을 외울 수 있다. 그리고 사이프레임을 사용하는 캐릭터는 장착하고 있는 파츠에 따라서 기술을 얻는 것이 가능하다.

● 스테이터스 화면

HP : 현재의 HP를 표시. 0이 되면 전투불능
FB : 기술이나 필살기를 쓰는데 필요한 수치
TP : 필살기의 경험치, 이것을 소비해서 새로운 기술을 배울 수 있다
공격력(攻撃力) : 공격과 필살기의 위력을 결정
방어력(防禦力) : 방어력에 영향을 줌
명중(命中) : 명중률에 영향
회피(回避) : 회피율에 영향
속도(はやさ) : 중요한 수치로서, 행동후의 경직시간이나 행동순서를 결정한다.
운(運) : 크리티컬이 나올 확률을 결정, 다양한 보너스 판정에도 영향
소지금(所持金) : 현재 가지고 있는 돈

● 파티(パーティ)

진형

전투시 캐릭터의 배치를 결정한다.

	공격력	방위력	커맨드 실행후 기다리는 시간
전열	높다	낮다	짧다
중렬	보통	보통	보통
후열	낮다	높다	높다

동료와 헤어진다(仲間と別れる)

3명의 동료가 있을 경우 한 명의 동료와 헤어진다(단 마을 안에서만 실행 가능).

● 컨피그(コンフイグ)

게임에 관련된 여러 가지 사항들을 변경시킬 수 있다.

사운드 : 스테레오나 모노로 바꾼다.
문자 스피드 : 메시지의 스피드를 3단계로 조정
콘트롤러 : 키 배열의 설정 등을 바꾼다.

세이브에 관해서

이 지점에서만 세이브가 가능하다.

이 게임에서 세이브는 세이브 포인트에서만 가능하다. 세이브 포인트가 있는 장소는 우선 주인공의 집, 그리고 마을 안, 마지막으로 던전의 최하층(보스가 있는 곳) 등이다. 그리고 퀵 세이브 기능이 있는데, 이것은 던전에서 한 층을 지날 때 세이브를 해 두는 것으로서 로드하면 그 세이브 데이터는 없어진다.

전투에 관해서

전투화면

던전에 있는 적에게 접촉을 하면 전투가 벌어지게 된다. 한가지 명심해 두어야 할 것은 적과 측면이나 정면에서 부딪힐 경우에는 평상시의 전투가 되지만 적의 배후를 노리고 플레이어가 먼저 돌격할 때에는 선제공격이 된다. 즉 공격의 우선권이 플레이어에게 주어져 훨씬 유리한 전투를 펼칠 수 있다는 얘기. 반대로 함정이나 적에게 배후를 찔리게 된 상태에서 전투에 임하게 되면 불의의 습격을 받는 것으로 처리되어 적에게 엄청난 몰매를 맞게 된다 (가장 주의해야 될 요소로서 불의의 습격시에는 백어택 상태가 되어 진형이 깨지게 되며, 엄청난 몰매? 를 맞게 되므로 이것 만큼은 반드시 피해야만 한다).

전투시 사용되는 커맨드

공격(攻撃)

각 캐릭터가 장비하고 있는 무기를 사용해서 공격한다.

필살기(必殺技)

각 캐릭터들의 필살기를 사용한다.

아이템(アイテム)

아이템을 사용한다.

이동(移動)

1보 전진하거나 후진해서 자신의 위치를 바꾼다.

방어(防禦)

가드를 해서 적의 물리공격을 반으로 줄인다.

도망가기(逃げる)

캐릭터가 전원 맨 후열에 있을 때 실행가능. 적들로부터 도망가게 된다.

전투종료 시에는 경험치를 얻고 때때로 아이템도 얻을 수 있다. 그리고 적을 죽인 캐릭터는 보너스 경험치와 TP를 받게 되어 성장에 우위를 점하게 된다. 따라서 공격력이 높은 맥이 성장도 가장 빠르고 공격력이 가장 약한 리니어는 상대적으로 성장이 가장 느려지게 된다.

스테이터스 이상

독에 걸렸다

전투불능 : HP가 0이 될 때, 전투가 불가능해짐.
잠 : 잠에 빠져 행동이 불가능해짐. 자신이 치유할 수 있고 적의 공격을 받으면 풀림
마비 : 역시 마비가 되어 행동불능. 치유이전에는 행동불능.
혼란 : 회복되기 전에는 적과 아군을 구별 못함.
세뇌 : 적에게 조종당하고 있는 상태. 공격을 당하면 세뇌가 풀림.
독 - 독을 받은 상태. 매 턴마다 데미지를 입음.
봉인 - 필살기를 사용 못하게 됨.
버서크 - 분노에 극에 달한 상태가 되어 공격력이 높아진 상태로 무차별하게 적을 공격함.
회복 - 매 턴마다 HP가 회복됨.
암흑 - 공격시 명중률이 떨어짐(단 필살기는 제외).
저주 - 저주받은 상태. 민첩성과 운이 떨어짐

전멸시에는

전멸시에는 라스트 스테이지를 제외하고는 소사이어티(society)가 구조를 해 주어서 소지금과 경험치와 레벨, 그리고 사이프레임 계열의 아이템은 계속 유지시킬 수 있다. 하지만 그 이외의 아이템은 모두 분실되게 되며 게다가 소사이어티(society)에게 지고 있는 빚 또한 늘어나게 되므로 전멸당하지 않도록 각별히 주의해야 된다.

無念…

각 캐릭터의 기술

각 캐릭터의 기술들이야말로 이 게임의 절반 이상을 차지한다고 해도 좋을 정도로 비중이 매우 크다. 각 캐릭터마다 상당히 많은 양의 기술들을 익힐 수 있고 그 종류는 천차만별이다. 기술을 배우려면 TP가 필요한데 이것은 전투를 함으로서 모을 수 있다. 그리고 TP는 전투를 하지 않은 캐릭터에게도 주어지므로 그렇게 걱정하지 않아도 좋다. 또한 TP의 최고치는 9999이므로 수치가 다 차기 전에 빨리 기술을 익혀두는 것이 좋다. 그리고 새로 익힐 수 있는 필살기는(TP소모) 전투시 FB의 소모 없이 보너스로 쓸 수 있다는 것도 알아두자.

TIP 필살기 경직에 관하여

필살기를 쓴 후에는 경직시간이라는 것이 존재해서 필살기를 쓴 이후의 행동이 대폭 늦어지게 된다. 이것은 캐릭터의 빠르기에 관계하며 보조기술로 경직시간을 줄일 수도 있다. 또한 강력한 필살기일수록 경직시간이 길어진다.

TIP 소비 FB에 관해서

필살기를 쓸 때는 FB를 소모하게 되는데 이것은 화면에 표시되게 된다. 그리고 사이프레임을 사용하는 캐릭터들은 파츠 개조를 통해서 소비되는 FB를 약간이나마 줄일 수 있다. 그리고 FB는 필살기 이외의 행동을 하면 조금씩 회복된다.

맥 런쳐

주인공답게 강력한 공격기술을 많이 보유하고 있다. 특히 핸드 파츠의 필살기들은 최고의 공격력을 자랑한다.
나중에 던전에서 파츠를 얻으면 이동이나 회복에 관한 필살기도 배울 수 있다. 전투의 메인이 되는 캐릭터가 될 것이다.

핸드 파츠(ハンドパーツ)

강력한 공격계 기술들이 모였다. 특히 다이브펀치와 콤보 펀치, 그리고 마그나레이브는 자주 쓰이는 기술이 될 것이다. 옆의 숫자는 소비 FB를 나타낸다

쇼-류-켄!!

한 큐에 가지고!

대 보스전용 난무기 마그나 레이브

역시 한큐에…

기술	FB	설명
마그나 펀치(マグナパンチ)	(18)	펀치 2연타의 기술
차지 펀치(チャージパンチ)	(12)	돌격계의 펀치, 적의 1마스 뒤로 물러나게 한다
마그나 콤보(マグナコンボ)	(25)	펀치 3연타의 기술 마지막 것이 멋지다
마하 펀치(マッハパンチ)	(37)	신속에 가까운 펀치, 공격후 경직시간이 거의 없다
쇼크 펀치(ショックパンチ)	(35)	지면을 쳐서 지진으로 적 1라인을 공격한다
다이브 펀치(ダイブパンチ)	(45)	적에 돌격해서 생기는 충격파로 적을 공격, 유용한 필살기로 조무라기는 한큐에 없앨 수 있다.
마그나 레이브(マグナレイヴ)	(65)	강력한 난무공격 대 보스전에는 최고의 기술
자이언트 너클(ジャイアントナックル)	(65)	거대화된 주먹으로 적 전체를 공격 위력은 강하지만 FB 소모가 크므로 이것보다는 다이브 펀치가 더 좋다

해머파츠(ハンマパーッ) 일람

받아랏!

연출이 재밌다

전체공격 계열이 메인인 파츠, 추가효과도 노릴 수 있으며, 연출도 재미있다.

마그나 해머(マグナハンマー)	(24)	적 1을 해머로 공격
스턴 해머(スタンハンマー)	(28)	해머를 휸들며 공격, 적 1을 마비시킴
메드 해머(マッドハンマー)	(36)	해머를 맹렬히 흔들며 공격, 적을 혼란시킴과 동시에 1마스 후퇴하게 함
스트라이크 해머(ストライクハンマー)	(40)	강력한 해머공격 적을 2마스 후퇴시킴
트립 해머(トリップハンマー)	(48)	점프해서 공격함, 적을 세뇌시킴
슬렛지 해머(スレッジハンマー)	(64)	해머를 거대화시킨 후 적을 공격하는 궁극의 기술, 마비, 혼란, 세뇌의 효과도 추가

회복핸드 파츠(回復ハンドパーツ) 일람

자 회복, 회복

HP를 회복시키는 파츠, 제국의 전함에서 얻을 수 있다. 라스트 보스전에서 쓰이는 중요한 파츠.

아픔은 날아가 버려!(痛いの飛んでけ!)	(16)	아군 1인의 HP를 회복
아픔의 아픔은 날아가 버려!(痛いの痛飛んでけ!)	(28)	아군 1인의 HP를 상당량 회복
눈을 떠! (目を覚ませ!)	(20)	아군전체의 상태이상 치료
엄청난 아픔은 날아가 버려!(スーパー痛いの飛んでけ!)	(36)	아군전원의 HP를 회복
닥터 M (ドクターM)	(40)	전투불능인 아군은 HP25%의 상태로 살림
기운 내 (元通りになれ!)	(36)	아군 1인의 모든 상태이상을 치유
슈퍼 닥터 M (スーパードクターM)	(56)	전투중 아군 1인을 HP100%인 상태로 살림

스프레이 파츠(スプレーパーツ) 일람

먹어라 해충들아!

상태이상을 치유하는 파츠, 보조계열의 기술도 있다.

살충 스프레이(殺蟲スプレー)	(16)	스프레이를 사용해 공격, 곤충계 적들에게 유용하다
잠 스프레이(おやすみスプレー)	(20)	적 전체를 잠들게 함
향 스프레이(香スプレー)	(50)	자신 이외의 아군 전원의 소비FB를 줄임
코린 스프레이(コロリンスプレー)	(20)	적 전체에게 독을 분사함
최루 스프레이(催涙スプレー)	(20)	적 전원을 암흑상태에 빠지게 함

이동핸드 파츠(移動ハンドパーツ) 일람

이동계 필살기이다!

적이나 아군의 진형을 이동시키는 파츠, 그다지 큰 쓸모는 없다

멤버 전진(メンバー前進)	(16)	자신 이외의 아군 1명을 앞으로 이동시킨다.
멤버 후퇴(メンバー後退)	(16)	자신 이외의 아군 1명을 뒤로 이동시킨다.
에너미 전진(エネミー前進)	(16)	적 1명을 앞으로 이동시킨다.
에너미 후퇴(エネミー後退)	(16)	적 1명을 뒤로 이동시킨다.
라인 무브(ラインムーブ)	(16)	아군이 있는 라인으로 전원 집합한다.

화염핸드 파츠(炎ハンドパーツ) 일람

불 속성의 공격과 방어계 필살기들이 있다. 얼음의 던전에서 쓰면 좋다.

버닝 펀치(バーニングパンチ)	(24)	화염의 힘이 담긴 펀치 공격.
불태워버린다!(燃えちゃうぞ!)	(16)	화염 속성에 약한 적을 경직시킨다. 적 전체
파이어 실드(ファイヤーシールド)	(16)	화염 속성의 내구성이 올라간다.

얼음핸드 파츠(氷ハンドパーツ) 일람

얼음 속성의 공격과 방어계 필살기들이 있다. 얼음 속성에 약한 적에게 쓰도록 하자.

프리징 펀치(フリージングパンチ)	(24)	얼음의 힘이 담긴 펀치 공격.
얼려버린다!(凍っちゃうぞ!)	(16)	얼음 속성에 약한 적을 경직시킨다. 적 전체
아이스 실드(アイスシールド)	(16)	얼음 속성의 내구성이 올라간다.

번개핸드 파츠(雷ナンドパーツ)

전격계 속성의 필살기이다.

라이트닝 펀치(ライトニングパンチ)	(22)	번개의 힘이 담긴 펀치 공격.
감전시켜버린다!(感電しちゃうぞ!)	(14)	번개 속성에 약한 적을 경직시킨다.
썬더 실드(サンダーシールド)	(14)	번개 속성의 내구성이 올라간다.

리니어 캐논

회복의 스페셜리스트로 모험에 있어서 뺄 수 없는 존재이다(뺄래야 뺄 수도 없지만…).
라스트 보스전에는 리니어의 공백이 크게 느껴질 것이다. 회복계열뿐만 아니라 공격보조 계열의 기술도 아주 우수하다.

체력회복계(體力回復系)

이 게임에서 가장 중요한 기술들이다. 빨리 마스터하자.

치료다 치료

조금 치료(チョット手當て)	(15)	아군 횡 라인 1줄의 HP를 조금 회복한다.
치료(手當て)	(24)	아군 횡 라인 1줄의 HP를 어느 정도 회복한다.
진지하게 치료(マジメに 手當て)	(35)	아군 전원의 HP를 어느 정도 회복한다.
잘 돌아오셨어요!(おかえりなさい!)	(35)	전투불능 상태를 HP 25%로 부활시킨다.
진짜로 치료(ホンキで手當て)	(30)	전투 중 HP를 완전히 회복시킨다.
어서 돌아오세요!(おかえりなさいませ!)	(50)	전투불능 상태를 HP 100%로 부활시킨다.
집중 치료(集中治療)	(50)	아군 전원의 HP를 완전 회복한다.

주문계(呪文系)

공격보조계열의 기술들이다. 보스전에 유용하게 쓰일 것이다.

리니어의 주문은 유용하다

수호의 주문(守りのおまじない)	(20)	아군 횡 라인 1줄의 방어력을 높여준다.
힘의 주문(力のおまじない)	(25)	아군 횡 라인 1줄의 공격력을 높여준다.
신속함의 주문(速さのおまじない)	(30)	아군 횡 라인 1줄의 신속함을 높여준다.
능숙함의 주문(上手のおまじない)	(20)	다음 턴부터 공격 아이템의 효과가 올라간다.
치료의 주문(治しのおまじない)	(15)	아군 횡 라인 1줄이 회복 상태가 된다.
분노의 주문(怒のおまじない)	(15)	아군 횡 라인 1줄이 버서크 상태가 된다.
슈퍼 주문(スーパーおまじない)	(50)	아군 횡 라인 1줄의 공격력, 방어력, 신속함을 높여준다.
사랑의 주문(愛のおまじない)	(35)	아군 전원이 회복 상태가 된다.

상태 회복계(常態回復系)

역시 게임에 있어 필수적인 기술들이다. 회복계와 병행하면서 마스터하자

상태회복 기술이다

깨우기 터치(目覺タッチ)	(6)	슬립, 암흑을 치료한다.
해독 터치(解毒タッチ)	(6)	독, 마비를 치료한다.
모두 상쾌하게(みんなスッキリ)	(6)	아군 전원의 암흑, 독, 마비를 치료한다.
여보세요 터치(もしもしタッチ)	(12)	슬립, 혼란, 세뇌, 버서크를 치료한다.
개봉 터치(開封タッチ)	(15)	저주, 봉인을 치료한다.
모두 산뜻하게(みんなパッキリ)	(20)	아군 전원의 혼란, 세뇌, 버서크, 저주, 봉인을 치료한다.
똑바로 터치(シャッキリタッチ)	(25)	모든 스테이터스 이상을 치료한다.

프레젠트 계(プレゼント系)

공격계 기술도 있지만 여러 가지 특이한 기술 역시 많다. 의외로 도움이 되는 기술 역시 많다.

특이한 기술이다

건강함을 준다(元氣をあげる)	(5)	자신의 남은 HP의 반을 준다.
아픈 상자(イタイ箱)	(15)	폭발하는 상자로 공격한다.
먼저 하세요(お先にどうぞ)	(25)	자신이외의 행동 순서를 아군과 교환한다.
기력을 준다(氣力をあげる)	(10)	자신의 남은 FP의 반을 준다.
폭탄 상자(バクレツ箱)	(25)	적 횡 라인 1줄을 폭발하는 상자로 공격한다.
기력을 주세요(氣力をください)	(2)	누군가의 남은 FP의 반을 받는다.
깜짝 상자(ビックリ箱)	(60)	적 전체를 깜짝 놀라게 해서 잠시 경직시킨다.
메가스 상자(メガス箱)	(80)	적 전체를 대폭발하는 상자로 공격한다.

연주계(演奏系)

오카리나를 사용한 기술이다. 모든 기술이 전체에게 해당된다. 특히 '싸움의 음색'은 대단히 유용한 기술이다.

링크님까? 당신은…

유혹의 음색(誘いの音色)	(10)	적 전체를 불가사의한 음색으로 1마스 앞으로 유인한다.
봉인의 음색(封じの音色)	(15)	적 전체를 이상한 음색으로 봉인하다.
공포의 음색(恐怖の音色)	(20)	적 전체를 무시무시한 음색으로 도망치게 한다.
혼란의 음색(まやかしの音色)	(30)	마음을 어지럽히는 음색으로 전 전체의 명중률을 낮춘다.
늘어지는 음색(ヘタリの音色)	(50)	축 늘어지는 음색으로 적 전체의 모든 패러미터를 낮춘다.
아둔함의 음색(のろまの音色)	(50)	무딘 음색으로 적의 대기시간을 늘인다.
싸움의 음색(戰いの音色)	(50)	아군 전원의 대기 시간을 없앤다.

체인 건

블레이드 계열의 필살기가 많다. 적 전체를 공격하는 기술이 뛰어난 캐릭터,
하지만 공격력은 맥에 비해 좀 떨어지는 편이다.

블레이드 파츠(ブレードパーツ)

체인 건의 메인 파츠. 강력한 공격계 기술이 많아 게임 끝까지도 자주 쓰이는 기술이 많다. 특히 에어레이드는 아주 유용한 기술이다.

전체공격이닷!

갈레 만들기!

더블 블레이드(ダブルブレード)	(18)	연속베기로 공격.
라인 블레이드(ラインブレード)	(22)	적 횡 라인 1줄을 일문자 베기로 공격.
V 블레이드(V ブレード)	(22)	적진 V 범위를 V자 베기로 공격.
X 블레이드(X ブレード)	(22)	적진 X 범위를 X자 베기로 공격.
에어레이드(エアレイド)	(44)	적진을 전체 베기로 공격하는 비검. 적에게 마비효과를 추가시킨다.
하이퍼 에어레이브(ハイパーエアレイヴ)	(70)	공중으로 쳐올린 적을 몇 번이라도 베는 궁극기

제트 파츠(ジェットパーツ)

돌격계의 필살기 공격후 추가효과도 짭짤한 편이다

대쉬 어택(ダッシュアタック)	(16)	필사의 몸통 박치기 공격. 공격 후 맨 앞줄로 이동.
리버스 어택(リバースアタック)	(16)	적의 뒤에서 몸통 박치기 공격. 적은 맨 앞줄로 이동.
대쉬 태클(ダッシュタックル)	(24)	적을 튕겨버리는 태클 공격. 적은 맨 뒷줄로, 적은 맨 앞줄로 이동.
리버스 태클(リバースタックル)	(24)	적의 뒤에서 튕겨 버리는 공격. 적은 맨 앞줄로, 적은 맨 뒷 줄로 이동.

RUSH!!

카운터 파츠(カウンターパーツ)

카운터 계열의 기술. 요구하는 TP는 높지만 유용한 기술이 많다.

카운터(カウンター)	(20)	전투의 축적 대미지로 적을 공격.
더블 카운터(ダブルカウンター)	(36)	전투의 축적 대미지의 2배로 적을 공격.
체인 카운터(チェインカウンター)	(56)	전투의 축적 대미지의 3배로 적을 공격.
화재현장의 괴력(火事場のバカぢから)	(56)	남은 HP가 적을수록 공격력이 올라간다.

카운터 기술 발동!

소서 파츠(ソーサーパーツ)

날이 달린 요요를 사용하는 기술. 적 전체를 공격하기에 좋다

싱글 소서(シングルソーサー)	(24)	원반을 발사해 공격. 공격력이 거리에 영향받지 않음.
스핀 소서(スピンソーサー)	(32)	목표 주위의 적도 공격. 공격력이 거리에 영향받지 않음.
라인 소서(ラインソーサー)	(40)	횡 라인 1줄을 관통하는 원반을 발사해 공격. 공격력이 거리에 영향받지 않음.
더블 라인 소서(ダブルラインソーサー)	(56)	횡 라인 2줄을 관통하는 원반을 발사해 공격. 공격력이 거리에 영향받지 않음.
체인 소서(チェインソーサー)	(64)	모든 라인을 관통하는 원반을 발사해 공격. 공격력이 거리에 영향받지 않음.

요요난무!

화염 블레이드 파츠(炎ブレードパーツ)

화염 속성의 취득기술들이다.

파이어 머세트(ファイヤーマチェット)	(19)	화염이 담긴 검압을 날려 공격.
파이어 실드(ファイヤーシールド)	(15)	화염속성의 내구성이 올라간다.
파이어 소서(ファイヤーソーサー)	(23)	화염이 담긴 원반으로 공격. 공격력이 거리에 영향받지 않음.

얼음 블레이드 파츠(氷ブレードパーツ)

역시 마찬가지로 얼음 속성의 기술을 배운다.

아이스 블레이드(アイスブレード)	(20)	얼음이 담긴 검압을 날려 공격.
아이스 실드(アイスシールド)	(16)	얼음 속성의 내구성이 올라간다.
아이스 소서(アイスソーサー)	(24)	얼음이 담긴 원반으로 공격. 공격력이 거리에 영향받지 않음.

번개 블레이드 파츠(雷ブレードパーツ)

번개 속성의 필살기이다.

썬더 소드(サンダーソード)	(20)	번개가 담긴 검을 날려 공격.
썬더 실드(サンダーシールド)	(16)	번개 속성의 내구성이 올라간다.
썬더 소서(サンダーソーサー)	(24)	번개가 담긴 원반으로 공격. 공격력이 거리에 영향받지 않음.

DREAMCAST

그레 · 네이드

이 게임에서 최고로 개성넘치는 필살기를 자랑하는 캐릭터. 게다가 보스전에 유용한 기술도 많이 가지고 있다. 맥 응원기와 커스텀 계열은 보스전에서 최고의 효과를 발휘한다.

화술계(話術系)

공격 보조계열과 회복계의 기술들이 대부분이다. 나중에 쓸 일이 많으니 잘 마스터해 두자.

적을 혼내주자!

중요한 회복기술

이제 주무십시오!(もう寝なさい!)	(10)	적 전체를 꾸짖어서 잠들게 한다.
기운 내십시오!(元気を出しなさい!)	(12)	전투 중에 기운을 북돋아 HP를 조금 회복한다.
하지마십시오!(やらせんませんぞ!)	(10)	꾸짖어서 적을 봉인한다.
이 녀석!(こらっ!)	(20)	적 전체를 꾸짖어서 공격력을 낮춘다.
단정하게 하세요!(シャンとしなされ!)	(15)	슬립, 혼란, 세뇌, 버서크를 치료한다.
정신차리십시오!(しっかりなさい!)	(40)	전투 중에 기운을 북돋아 HP를 상당히 회복한다.
일어서십시요!(立ち上がりなされ!)	(60)	전투 중에 기운을 북돋아 전투불능을 HP 25%로 부활시킨다.

기합계(氣合系)

강력한 공격계 기술. 속성이 있는 적에게 유용하고, 연출 역시 가관이다!

음? 이것은?!

기합일발(氣合一發)	(15)	모은 기합을 적에게 퍼붓는다.
기합폭발(氣合爆發)	(25)	폭발 직전의 기합을 적에게 퍼부어 적의 대기 시간을 늘린다.
화염의 기합(炎の氣合)	(30)	화염을 넣은 기합을 적에게 퍼붓는다
얼음의 기합(氷の氣合)	(40)	얼음을 넣은 기합을 적에게 퍼붓는다
번개의 기합(雷の氣合)	(50)	번개를 넣은 기합을 적에게 퍼붓는다
기합정점(氣合頂点)	(80)	한계까지 모은 기합을 적에게 퍼부어 적의 대기 시간을 늘린다.

커스텀계(カスタム系)

보스전에서 엄청난 위력을 보여주는 공격보조계의 기술이다. 중요한 기술이므로 빨리 마스터하자.

됐습니다. 도련님

부스트(ブースト)	(30)	일시적으로 파츠를 개조해 레벨을 1올린다. 소비 FP는 그대로. 사이프레임 사용.
크리티컬(クリティカル)	(20)	다음 공격을 1회에 한해 크리티컬로 만든다. 사이프레임 사용.
스피드 업(スピードアップ)	(40)	사이프레임 필살기 사용 후의 경직 시간을 줄인다. 사이프레임 사용.
에너지 절약(省エネ)	(80)	일시적으로 소비FP를 줄인다. 사이프레임 사용.
풀 파워(フルパワー)	(150)	일시적으로 파츠의 개조 레벨을 최대로 한다. 소비FP는 그대로. 사이프레임 사용.
하이 스피드 업(ハイスピードアップ)	(150)	사이프레임 필살기 사용 후의 경직 시간을 상당히 줄인다. 사이프레임 사용.

요리계(料里系)

적을 혼란시키는 기술이 대부분이지만, 나중에는 아군을 돕는 기술도 생긴다, 역시 연출에 개성이 넘친다.

적도 먹이고

아군도 먹인다

흐물흐물 스프(ふにゃふにゃスープ)	(10)	적 전체에게 흐물흐물한 스프를 먹여 방어력을 낮춘다.
엄청 매운 마보도프(激辛マーボドーフ)	(15)	적 전체에게 불이 나올 정도로 매운 스프로 혼란 시킨다.
문어먹물 스파게티(タコス!スパゲティ)	(15)	신선한 문어 먹물로 암흑으로 만든다. 적 전체.
칠면조 통구이(七面鳥の丸焼き)	(25)	적 전체를 배부르게 해 신속함을 낮춘다.
풀 스테이크(フムステーキ)	(50)	살살 녹는 맛으로 FP가 많이 증가되도록 한다.
에이쉐아이아 도시락(エイシェアイア弁)	(75)	얻을 수 있는 TP가 2배가 되는 고급 도시락

맥에게만 계(マグのみ系)

맥에게만 쓸 수 있는 전용기술계. 역시 커스텀계와 더불어 보스전에서 많이 쓰인다. 특히 라스트 보스전에도 유용하게 쓰인다.

도련님!!

격려하다(はげます)	(40)	격려해서 모든 패러미터를 높인다.
분노를 일으켜라(怒りをさそう)	(5)	내부에 있는 분노를 일깨워 버서크 상태로 만든다.
부디 먼저(どうぞお先へ)	(30)	맥의 대기 시간을 없앤다.
분노하게 한다(ふるいたたせる)	(150)	분노시켜 모든 패러미터를 크게 올린다.
모닝 콜(モーニングコール)	(100)	억지로 깨워 전투불능을 HP 100%로 부활시킨다.

페퍼 박스

거리에 상관없는 공격과 적 전체를 상대하는 계열의 공격이 메인이다.
그리고 익힐 수 있는 기술 수도 가장 많은 듯 하다. 그러나 공격력이 좀 떨어지고 기술들이 좀 어중간한 것이 문제.

블렛 파츠(ブレットパーツ)

적 전체를 공격한다

궁극의 베케리! 기술

강력한 공격계 기술이다. 특히 전 FB를 소모하는 도박성 기술이 매력!

더블 샷(ダブルショット)	(19)	빠른 연사로 공격. 공격력이 거리에 영향받지 않는다.
라인 샷(ラインショット)	(31)	적 횡 라인 1줄을 소사해 공격. 공격력이 거리에 영향받지 않는다.
올렌지 샷(オールレンジショット)	(46)	적 전부를 일제 소사해 공격. 공격력이 거리에 영향받지 않는다.
트리거 해피(トリガーハッピー)	(전부)	FP가 다 소비 될 때까지 랜덤으로 난사. 공격력이 거리에 영향받지 않는다.
버스트 샷(バーストショット)	(54)	반동으로 페퍼가 1마스 밀려나는 필살 샷. 공격력이 거리에 영향받지 않는다.
페퍼 플래쉬(ペッパーフラッシュ)	(전부)	남은 FP 전부 공격력으로 바꿔 공격. 공격력이 거리에 영향받지 않는다.

특수탄 파츠(特殊彈パーツ)

적 전체를 공격함과 동시에 상태이상의 효과도 더할 수 있는 기술. 의외로 유용하다.

능력치도 다운이다!

음나음나 탄(スヤスヤ彈)	(16)	적 전체를 마취약을 넣은 특수탄으로 공격. 추가효과 : 슬립
끈적끈적 탄(ネバネバ彈)	(20)	적 전체를 끈적한 액을 넣은 특수탄으로 공격. 추가효과 : 마비
코로링 탄(コロリン彈)	(20)	적 전체에 독을 넣은 특수탄으로 공격. 추가효과 : 독
해골 산탄(ドクロ散彈)	(24)	적 전체에 저주의 해골이 들어간 특수탄으로 공격. 추가효과 : 저주
스트로보 탄(ストロボ彈)	(24)	적 전체에 눈을 멀게 하는 특수탄으로 공격. 추가효과 : 암흑
맥빠진 탄(ヘタリ彈)	(40)	모든 패러미터를 다운시키는 맥 빠지는 탄으로 공격.

에너지 파츠(エネルギーパーツ)

역시 적 전체를 공격하는 기술들이다. 기계 계열에게 강한 면을 보이기도 한다.

브라이트가 생각나는군

더블 라인 빔(ダブルラインビーム)	(36)	적 세로 2줄을 에너지 충전 30%의 빔으로 공격.
더블 라인 캐논(ダブルラインカノン)	(40)	적 세로 2줄을 에너지 충전 50%의 빔으로 공격. 목표 1마스 후퇴.
트리플 라인 빔(トリプルラインビーム)	(48)	적 세로 3줄을 에너지 충전 60%의 빔으로 공격.
트리플라인 캐논(トリプルラインカノン)	(52)	적 세로 3줄을 에너지 충전 80%의 빔으로 공격. 목표 1마스 후퇴.
올렌지 빔(オールレンジビーム)	(60)	적 전체를 에너지 충전 100%의 빔으로 공격.
올렌지 캐논(オールレンジビーム)	(64)	적 전체를 에너지 충전 120%의 빔으로 공격. 목표 1마스 후퇴.

스크류 파츠(スクリューパーツ)

색다른 기술이 가득. 쓰기에 따라 매우 유용할 수도 있다.

좀 색다른 기술

트랙터(トラクター)	(16)	맨 앞줄로 적을 끌어당긴다.
파워 드레인(パワードレイン)	(34)	적을 끌어당겨 공격력 자신의 것으로 만든다.
딥 드레인(デフドレイン)	(32)	적을 끌어당겨 방어력을 자신의 것으로 만든다.
스피드 드레인(スピードドレイン)	(58)	적을 끌어당겨 신속함을 자신의 것으로 만든다.
하이퍼 트랙터(ハイパートラクター)	(24)	모든 적을 맨 앞줄로 끌어당긴다.
라이프 드레인(ライフドレイン)	(56)	적을 끌어당겨 HP를 자신의 것으로 만든다.

사운드 파츠(サウンドパーツ)

상태이상 계열의 기술. 그다지 큰 쓸모는 없다.

꺼져버려!

데스메탈(デスメタル)	(26)	데스메탈 사운드로 잠시 경직시킨다.
늘어지는 음악(ヘタリ音樂)	(26)	적 전체를 늘어지는 테마로 공격력을 낮춘다.
트립 사운드(トリップサウンド)	(20)	멋진 음악으로 세뇌시킨다.
행진의 마치(行進のマーチ)	(20)	모두 당당하게 1마스 전진한다.
후퇴랩퍼(後退のラッパ)	(20)	모두 슬금슬금 1마스 후퇴한다.

DREAMCAST

화염카트 파츠(炎カートパーツ)

맥과 체인과 같은 계열의 기술

프레임 빔(フレイムビーム)	(20)	화염을 에너지로 한 빔 공격.
파이어 실드(ファイヤーシールド)	(16)	화염 속성의 내구성이 올라간다.
버닝 타이푼(バーニングタイフン)	(24)	화염이 불타오르는 회오리 공격.

번개카트 파츠(雷カートパーツ)

전뇌 속성의 기술

플라즈마 빔(プラズマビーム)	(20)	번개를 에너지로 한 빔 공격.
썬더 실드(サンダーシールド)	(16)	번개 속성의 내구성이 올라간다.
일렉트릭 토네이도(エレヨトリックトーネード)	(24)	번개가 방전되는 회오리 공격.

얼음카트 파츠(氷カートパーツ)

얼음(냉기)속성의 기술

아이스 빔(アイスビーン)	(20)	얼음을 에너지로 한 빔 공격.
아이스 실드(アイスシールド)	(16)	얼음 속성의 내구성이 올라간다.
프리징 템페스트(フリージングテンペスト)	(24)	얼음을 만들어내는 회오리 공격.

DREAMCAST

아이템 소개

이 게임에서 아이템은 던전에서 랜덤으로 발견된다는 사실을 알 아 두자(단 상점에서 구입하는 것도 가능하다). 아이템 자체를 소개하는 것보다는 아이템 종류를 소개하는 편이 더 좋을 것이다.

특수아이템

던전에서만 쓰이는 특수 아이템으로 효과는 다음과 같다

카멜레온 컬러(カメレオン カラー)
위장색을 입혀 1층동안 적에게 발각되지 않게 된다(단 아군이 돌격시에는 전투발생).

루인 서치(ルイン サーチ)
한 층 내의 모든 지도를 보여준다.

아이템 서치(アイテム サーチ)
1층 내의 모든 아이템을 보여준다.

써모 서치(サーモサーチ)
1층 내의 모든 적을 보여준다.

트랩 서치(トラップサーチ)
1층 내의 모든 함정을 보여준다.

공격계아이템

주로 공격용 아이템으로 폭탄 종류가 주를 이룬다. 특수효과를 가진 것도 많다.

회복계아이템

주로 회복계 아이템으로 아이템 설명란에 '一回復' 이란 말이 나온다. 여행의 필수품!! 단 죽은 동료를 되살리는 '레드 바이퍼'는 반드시 가지고 다니도록 하자.

보조계아이템

아군의 능력치를 올리는 아이템, 종류 역시 다양

감정품

던전이나 필드에선 사용이 불가능하고 소사이어티(society)에 팔아버려서 돈을 벌 수 있다.

장비는 이렇게 하자

무기계

이 게임에서 무기는 주로 던전에서 입수 가능하다. 사이프레임 계열은 각 캐릭터마다 장비할 수 있는 것이 틀리다. 단 능력치를 올려주는 사이프레임이 존재하는데 이것은 사이프레임 착용자라면 누구든지 장착할 수 있다. 그레와 리니어는 예외로 그레는 총 계열을, 리니어는 후라이팬(?!) 계열을 장비할 수 있다.

방어구계

방어구는 캐릭터마다 장착할 수 있는 것이 판이하게 다르다. 던전에서 새로운 장비를 입수했다면 항상 전원의 캐릭터들에게 장착을 시도해 보자.

액세서리계

액세서리계 역시 캐릭터 별로 천차만별이다. 방구계와 마찬가지로 입수했으면 항상 장비해 보자(단 장비가 안 되도 다른 캐릭터들이 장비할 수 있는 것들이 있으므로 잘 보관해 두는 편이 좋다. 정 쓸모없는 장비는 팔면 돈을 벌 수 있다).

프롤로그

먼 옛날 찬란하게 빛을 발하던 고대문명이 알 수 없는 이유에 의해 그 모습을 감추고, 수만년의 세월이 흘렀다. 인류는 또다시 새로운 문명과 그에 따른 기술들을 쌓아 올라가기 시작했다. 새로운 문명이 들어선 자리에도 옛 문명의 흔적들이 여기저기에 남아 있었다. 주인공인 맥 런쳐가 모험가의 꿈을 키우는 세계는 바로 이런 곳이었다.

오프닝

유적의 보물을 발견한 맥. 그러나 건물은 무너지게 되고 맥은 사이프레임을 사용해서 그곳을 탈출하게 된다. 그러나 그 장소는 무언가를 의미하는 것 같은데…

찾았다

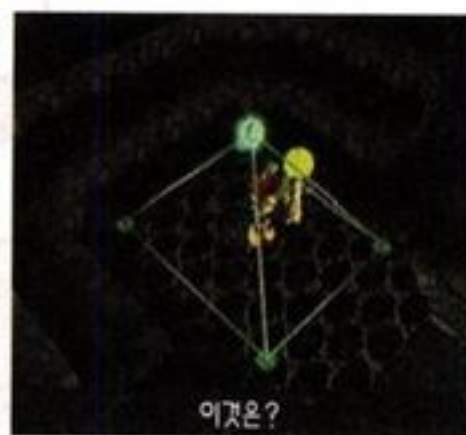
무너지는 탑

탈출

이것이 의미하는 것은?

모험의 시작

게임을 시작하면 시작하자마자 전투가 벌어지게 된다. 쉬운 적이므로 가볍게 주물러 주자. 전투가 끝나면 맥과 리니어는 유적의 깊은 곳으로 들어가게 된다.

첫 전투

이것은?

맥 : 뭔가 이상한 느낌이 드는데… 여기에 뭔가 있는 것 같아.

이후 이상한 장치에 의해 벽이 무너지게 된다.

맥 : 헤헤, 고마워! 덕분에 아프지 않게 되었어! 리니어는 괜찮니?

리니어, 귀엽다

이 그림은??

맥 : 이 그림… 빛의 사자가 아닌가! 그래, 소사이어티(society)에서 들었던 적이 있어! 헤헤~ 해냈어 리니어, 이 그림의 위쪽에 보물이 있다고!!

?? : 어이, 맥 런쳐! 아직도 그 허약한 여자애랑 모험하냐?

체인 : 헤헤, 이 보물은 내가 접수하겠어.

맥 : 첸!? 왜 여기에? 게다가 그 보물…

체인 : 헤헤, 나도 일이 있다고! 보물을 빨리 얻는 것이 모험가의 룰이 아니겠어 응? 뭐 맥의 사이프레임으로는 여기에 오르기 힘들겠지만 말야. 너는 날 수가 없잖아! 헛된 노력을 하지 않게 해 준 것에 대해 감사하라고. 그리고 큰 소리가 나자 너희들이 도망가는 것도 봤어 프로라면 그런 간단한 것에 놀라면 안되지 이 미숙한 모험가야! 하여튼 그런 여자아이, 이런 유적에 데리고 다니지 마! 모험의 룰이 어지러워져!

맥 : 그렇게 화내지 마! 리니어가 무서워하잖아.

라이벌? 체인의 등장

흠 그래도 여자라고…

체인 : 화내는 게 뭐 어때서 프로의 도전 정신을 잊은 거야!!

맥 : 역시, 항상 그러니 남자같다는 말을 듣지. 체인도 성장하면 여자답고 귀여워질지도 모른다고 생각했는데 말야.

체인 : 뭐, 뭐야! 뭐라고 하는 거야, 그렇게 말하는 거 싫어.

맥의 집

맥 : 아아, 이번 의뢰도 실패다, 그레의 걱정스런 얼굴이 눈에 선하구나. 어떻게 설명해야 되지….

그레 : 역시, 유적에 도착은 했고, 남은 건 보물을 손에 넣는 것 뿐이었는데, 보물은 건 가문의 체인의 손에 넘어가고, 임무는 실패, 소사이어티(society)에서의 보수도 없음. 이렇게 된 것입니까?

맥 : 아, 뭐 그래, 게다가 써버린 아이템을 생각하면 적자가 난 것 같아 하하하….

그레 : 맥 도련님, 적자라뇨! 그건 곤란합니다. 이 런쳐가는 대대로 모험 가문으로서 이 근처에는 이름난 가문이라고요, 전설의 사이프레임인 에볼루시아를 발견하는 것이야말로 대대로 내려오는 비원이라는 것은 잊은 것은 아니겠지요? 뭐 그것은 그렇다치고, 적자에 시달리는 지금, 소사이어티(society)로부터의 의뢰도 실패하셨다고요…. 그러다간 언제 에볼루시아를 손에 넣어 불사조처럼 춤을 추겠습니까! 이제부턴 더 힘내셔야만 합니다!!

집사인 그레

적자 인생

맥 : 아 알았다고 그레, 걱정이란 이젠 붙들어 매라고!

그레 : (아, 맥 도련님이 런쳐 가의 당주로서 눈을 뜨지 못한 것 같은 기분이 들어… 하지만 오랜 경험의 내 눈에 의하면 맥은 장차 훌륭한 모험가가 될 지도 모른다는 기분이 들기도 해)

그레 : 그럼 맥 도련님, 영광의 그날이 올 때까지 이 그레와 함께 힘을 냅시다!!

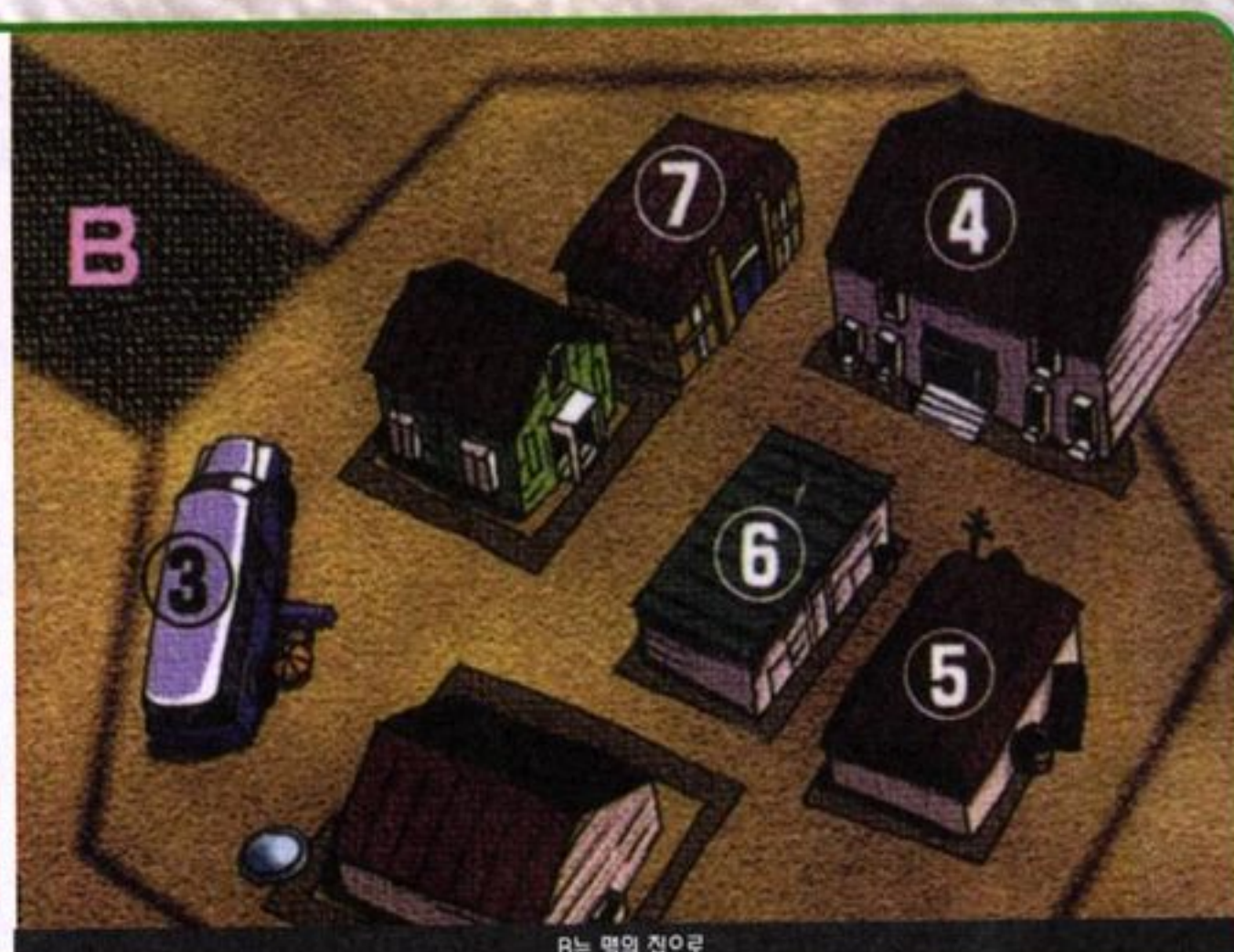
맥 : 그래 그래!

그레 : 그럼 마을의 소사이어티(society)로 가서서 새로운 의뢰가 없는지 듣는 것이 어떨까요?

맥 : 그럼 다음 모험에 대한 것인가, 좋아, 좋아! 가자 리니어, 소사이어티(society)에서 새로운 정보를 받아 두자고!

팬 남 타 운

A는 비행장으로 B는 마을로

A는 맥의 집으로

B는 맥의 집으로

마을의 구조와 설명

우선 본격적인 모험에 들어가기 전에 이 마을의 구조와 기능에 대해서 간단히 알아두도록 하자. 이 게임에 등장하는 마을은 이곳 하나뿐이고 지리도 극히 간단해서 마을에 복잡성 때문에 애먹는 경우는 절대로 없을 것이다. 그리고 마을의 곳곳에는 숨겨진 아이템들이 있으므로 마을 곳곳을 잘 조사해 보자

① 맥의 집

주인공이 사는 집으로서 그레와 맥, 그리고 리니어가 같이 살고 있다. 집 안에는 물건을 보관할 수 있는 창고와 세이브 포인트가 있다. 저장고에서는 남아도는 아이템을 보관 할 수 있다. 이 게임에서는 아이템을 32개 이상 가지고 다닐 수 없으므로 남아도는 아이템이 있으면 나중을 위해서라도 저장고에 보관해 두자. 그리고 여기서는 그레를 동료로 얻을 수 있다. 또한 한 던전을 클리어하면 반드시 집으로 돌아와 쉬어야만 한다.

여기가 저장고

② 비행장

장소는 넓지만 용무는 비행기 밖에 없다. 의뢰를 받은 후 이 비행기를 이용해서 각 던전으로 갈 수 있다.

이것을 타고 유적으로 갈 수 있다

③ 체인의 집

체인이 살고 있는 집. 여기서 체인을 동료로 넣을 수 있고 간단한 정보도 얻을 수 있다. 그런데 버스 모양의 집이라니 아무래도 형편은 런쳐 가보다 좀 떨리는 듯…

체인과 함께 행동이 가능!

④ 소사이어티(society)

이 게임에서 가장 중요한 곳 중의 하나. 여기서 의뢰를 받아야만 던전을 탐험 할 수 있다. 여기는 노스 롭의 학술기관으로서 모험가들에게 의뢰를 요구하고 사례로 보수를 해 주는 기관으로 이곳의 업무는 크게 2개로 나누어서 설명할 수 있다.

아이템의 감정

이 게임에서는 몬스터를 물리쳐서 돈을 버는 것은 불가능하다. 돈을 벌려면 2가지 방법이 있는데 하나는 아이템을 팔아서 돈을 버는 것이고 다른 하나는 던전에서 여러 미술품이나 감정품들을 모아서 이곳 소사이어티(society)에 팔아버리는 것이다. 아이템을 파는 방법은 돈도 별로 안될뿐더러 나중을 봐서라도 그다지 좋은 방법은 아니다. 던전 중에는 아이템 설명란에 감정품(鑑定品)이라는 말이 나오는 아이템은 모두 감정용 아이템으로서 이곳 소사이어티(society)에 팔면 상당한 자금을 얻을 수 있다. 그리고 이곳에서는 감정이 안 된 아이템을 감정해서 새로운 아이템으로 바꾸게 하는 것도 가능하다(물론 돈이 필요하다). 이렇게 해서 감정된 장비품은 상당한 위력을 자랑하므로 돈을 모아서라도 꼭 감정해 두도록 하자.

아이템을 감정하자

의뢰 받기, 빚 갚기

다른 한가지 기능은 의뢰를 받아서 던전을 탐험하는 것이다. 의뢰를 요청하면 4곳의 던전 중 자신이 원하는 것 하나를 선택하면 된다. 단, 한 번 의뢰를 결정하면 바꾸는 것은 불가능하므로 신중히 선택하도록 하자. 그리고 의뢰를 마치면 그 던전에 대한 정보를 얻을 수 있게 된다.

의뢰를 받아서

던전을 선택

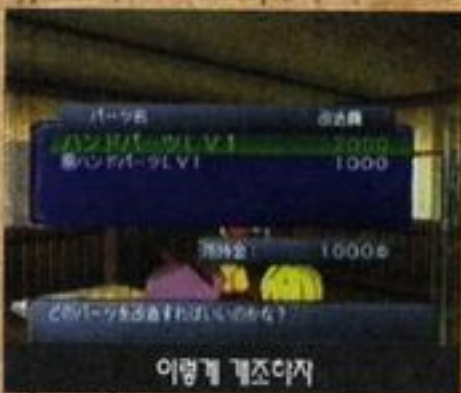
맥은 여러 가지 사정으로 인해 이곳에 빚을 지고 있다. 모험에 성공하면 빚을 차분히 갚을 수 있게 되고 자신이 직접 번 돈으로 빚을 갚는 것도 가능하다. 빚을 모두 갚게 되면 좋은 아이템을 얻을 수 있다. 그리고 모험이 끝난 후에는 중앙에 있는 전시관에서 자신이 발굴한 유품에 관한 설명을 들을 수 있다(던전을 클리어한 후에는 반드시 들려보도록 하자).

이 언제 갚지…

흠 나의 발견품들

⑤ 개조실

여기서는 사이프레임 계열의 무기를 개조할 수 있다. 파츠를 개조하면 공격력도 높아지고 그 계열에 쓰이는 필살기의 위력과 소비FB가 유리해진다. 단 파츠를 개조하는 데는 상당한 비용이 들며 좋은 파츠일수록 많은 비용이 든다는 것을 명심하자. 각 파츠의 최대 레벨은 50이다. 또한 슬롯을 개조해서 파츠를 넣을 수 있는 구멍을 5개까지 늘릴 수 있는데 이 슬롯의 수를 늘리려면 반드시 던전에서 改造パーツ 란 아이템을 얻어야만 한다. 개조시 가장 중요한 것은 각 캐릭터들의 메인 파츠를 개조해 두어야 한다는 것이다. 즉 맥같은 경우는 핸드 파츠를 체인같은 경우는 블레이드 파츠를 우선적으로 개조해 두는 것이 좋다. 그리고 슬롯의 확장 역시 우선 주인공인 맥에게 우선적으로 달아주는 것이 좋다.

여기가 개조실

이렇게 개조하자

⑥ 아이템 가게

말그대로 아이템을 사거나 팔 수 있는 곳 전에도 말했지만 여기서 아이템을 팔아 돈을 벌 수 도 있다. 기본적인 아이템들을 팔고 있고 중반 이후에는 그다지…. 그리고 간단한 장비품들도 판매하고 있는데 캐릭터별로 장착할 수 있는 것이 다르므로 주의하자.

아이템 가게

⑦ 주점

게임에 대한 여러 가지 정보와 모험에의 조언 그리고 가장 중요한 것은 이곳에서 페퍼를 동료로 맞이할 수 있다. 그리고 음악도 들을 수 있는 곳이기도 하다.

술집이로세

게임 시스템 추가 체크

이 던전의 맵은 들어갈 때마다 바뀌고 아이템이나 함정, 그리고 적의 위치가 항상 바뀌는 랜덤식 던전이다. 그러므로 무슨 일이 일어날지는 들어가기 전에는 아무 것도 알 수 없으므로 세심한 주의가 필요하다. 또한 던전에서 파티가 전멸해 버리면 엄청난 피해가 오므로 주의하자. 그리고 회복계인 리니어가 죽으면 던전의 진행이 힘들어지므로 비상용으로라도 부활 아이템인 레드 바이퍼(レッドバイパー)는 반드시 1개 이상 가지고 들어가도록 하자.

트랩에 대하여
랜덤인 던전 중에 자주 등장하는 트랩. 트랩은 던전 곳곳에 배치되어 있으며 희미하나마 지면에 표시가 난다. 그리고 좁은 길목에도 트랩이 설치되어 있는 경우가 많은데 이것은 점프를 해서 피해가거나 아님 벽을 바싹 붙어 이동함으로서 피할 수 있다. 이 게임이 좀 특이한 것이 트랩이라고 해서 무조건 피해만 주는 것이 아니라 HP나 FB를 올려주는 트랩이 있는가 하면 후반부에는 능력치를 올려주는(?!) 트랩도 존재한다. 하지만 트랩은 밟아 보기 전에는 전혀 효과를 알 수 없을뿐더러 대부분 피해를 입히는 것이므로 되도록 피하는 것이 좋다. 그리고 한 번 밟은 트랩은 다시 밟을 시에도 효과는 유효하니 트랩을 다시 밟는 멍청한 짓은 하지 말자(단 회복계 트랩은 예외).

트랩의 종류
1. HP 소멸 - 밟으면 파티 전원이나 일부분이 HP가 감소
2. FB 감소 - 밟으면 파티 전원이나 일부분이 FB가 감소
3. 암흑 - 아군전원이 암흑 상태가 됨
4. 독가스 - 아군전원이 혼란에 빠지게 됨
5. 적 출현 - 적이 습격해 옴(가장 위험한 트랩으로 불의의 습격을 받게 되어 피해가 막심하다).
6. HP, FB 회복 - 아군의 HP나 FB를 회복
7. 능력치 UP - 정말 드문 트랩. 아군의 능력치를 올려준다
8. 워프 - 던전내의 어딘가로 워프해 버린다.

트랩이다!

아이템으로 트랩을 간파하자

회복의 트랩도 존재

오토 맵핑
이 게임은 오토 맵핑 시스템을 채택하고 있어 길찾기가 매우 수월하다. 하얀색 화살표가 아군의 위치를 표시하고 하얀색 사각형은 아이템을 표시한다. 그리고 붉은 색 화살표는 적을 표시하는데 적의 방향도 알 수 있으므로 적의 뒤를 노려 선제공격을 시도하도록 하자.

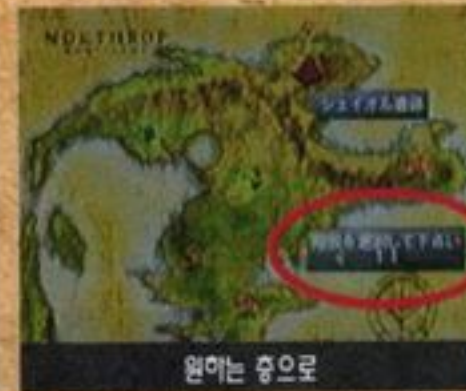
오토맵핑 덕에 길찾기는 쉽다

레벨업
당연한 말이지만 전투 후 얻는 경험치를 통해 레벨 업을 할 수 있다. 그리고 아군의 레벨이 올라감에 따라 적도 보스도 레벨이 올라간다는 사실 역시 기억해 두자. 레벨 업 역시 중요하지만 레벨 업 못지 않게 TP를 모아서 기술을 익히는 것 역시 중요하므로 잊지말자

레벨 업!

아군의 배열
전에도 한 번 설명했지만 아군의 배열은 이 게임에서 아주 중요한 요소이다. 각 아군별로 특색이 있으니 잘 알아두자. 주인공인 맥은 공격의 핵이고, 여러 능력치도 좋으므로 가장 앞 배열에 배치해 두도록 하자. 그리고 체인 역시 속도와 공격력이 좋으므로 전열에 배치시키자(단 방어력과 HP는 맥에 비해 좀 떨어진다). 그리고 그레 집사는 여러 보조계열이 메인이므로 중간 배열에 배치시키자. 리니어는 방어력이 가장 낮고 회복이 메인이므로 맨 후열에 배치시키자. 그리고 페퍼 역시 방어력이 낮은 것은 아니지만 무기들이 공격력이 배치와는 상관없이 일정하므로 이왕이면 안전하게 후열에 배치하는 것이 좋다.

이탈 시스템
던전의 곳곳과 보스가 있는 층에는 전송 시스템이 있다. 이 전송 시스템을 이용하면 유적을 빠져나갈 수 있다. 아이템과 FB가 부족하거나 감정품 등의 아이템이 넘쳐날 때는 던전의 곳곳에 있는 전송기를 사용해서 유적을 빠져나가 마을에서 여러 가지 보충을 하도록 하자. 전송 시스템으로 유적을 빠져나가면 HP와 FB는 완전 회복되게 된다. 그리고 이 게임의 한가지 장점이라 할 수 있는 것이, 유적을 빠져나온 후 다시 던전에 들어갈 경우에는 전송되기 바로 이전의 층까지는 자유로이 선택해서 들어갈 수 있어 매우 편리하다.

이탈도 가능

원하는 층으로

헤븐 유적
유적에 들어가기 전에 반드시 체인의 집이나 주인공의 집에 들러 동료를 데리고 가도록 하자. 리니어는 파티에서 이탈시키는 것이 불가능하지만, 체인과 그레는 자신이 원하는 대로 선택할 수 있다. 동료로 맞이할 때는 같이 가요 (いっしょうに行きましょう)를 선택하도록 하자.

배경의 변화
던전의 반을 진행한 이후가 되면 배경이 바뀌게 된다. 배경이 바뀌어지면 적도 강해지고 또 적과의 조우율도 높아지며 트랩도 많아지고 아이템들 역시 많아지게 된다. 즉 배경이 바뀌면 어려워진다는 얘기니 긴장하는 것이 좋을 것이다. 하지만 좋은 아이템 역시 많이 나오게 되므로 아이템만큼은 놓치지 말자.

배경이 바뀐다

게임을 시작하면 시작하자마자 전투가 벌어지게 된다. 쉬운 적이므로 가볍게 주물러 주자. 전투가 끝나면 맥과 리니어는 유적의 깊은 곳으로 들어가게 된다.

등장하는 적들

곤충 계열의 적

곤충 계열의 적들이 많이 나온다. 이 적들은 불에 약한 특성을 지니고 있으니 잘 알아두자 그리고 바퀴벌레 계열의 대시공격은 아군을 1마스 뒤로 옮기게 한다. 그리고 할퀴기 공격은 피해를 좀 주므로 주의하자(덤으로 혼란의 피해도 있다).

바퀴벌레(?)의 대시공격

벌레의 필살기?!

와 보수다!

단장과 대화를 나누자

쥐 계열의 적

주로 꼬리로 공격을 시도하며 HP가 좀 높은 편이므로 주의하자.

던전을 클리어한 후

던전을 클리어한 후에는 상당량의 보수를 소사이어티(society)로부터 받을 수 있다. (그러나 주인공 집이 진 빚 때문에 주인공이 실제로 가질 수 있는 돈은 조금에 불과하당…) 그리고 자신이 발굴한 유적과 아이템을 중앙의 단장실에서 확인 할 수 있다. 던전을 클리어한 후에는 돈과 아이템을 정비하고 세이브를 한 후 다시 자신의 집으로 돌아가도록 하자.

BOSS

보스는 9층에 있으며 보스가 있는 층에는 세이브 존과 전송 시스템이 있으므로 잘 활용하도록 하자. 우선 세이브를 하고 보스를 상대해 본 후 여의치 않으면 전송 시스템으로 돌아가서 재정비를 한 후 다시 도전하는 것이 좋다. 물론 전송 시스템에 의해 보스가 있는 곳 바로 전층부터 시작 할 수 있다. 첫 보스라고 만만히 보다간 큰코다칠 정도로 강하다. 보스의 공격은 3가지 패턴으로 나누어지는데 다음과 같다.

1. 먹어버리기

가장 주의해야 될 공격으로 크리티컬이라도 나오면 그대로 사망하는 어처구니없는 경우가 발생할 수도 있다. 하지만 이 먹어버리기 공격은 아군이 가장 전열에 있을 경우에만 가능하므로 시작 배치부터 아군 전원을 맨 후열로 배치하는 것이 좋다(아군이 맨 후열에 있을 경우에는 빨아들이기를 해서 아군 전원을 강제로 전진시킨다).

2. 통상공격

장미줄기를 이용한 통상공격을 하는데 동일 라인에 있는 아군 전원에게 피해를 준다.

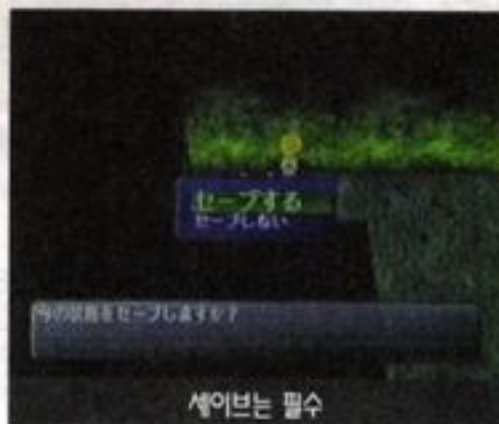
3. HP회복

보스 자기 자신의 HP를 회복시킨다. 짜증나는 짓

4. 가루 뿌리기

가루를 뿌려서 아군을 마비상태에 이르게 한다. 리니어의 회복기나 아이템으로 즉시 회복 해 주도록 하자.

보스의 약점

이 보스는 화염계열의 공격에 약하다. 따라서 체인의 화염파츠 필살기를 사용하면 공격적인 면에서는 부담이 없다. 맥은 필살기로, 리니어는 회복을 담당하면 OK!!

세이브는 필수

먹기 공격에 주의!

HP회복도 한다

불 속성으로 공격하자

EVENT

마을에서 용무를 본 후 다시 주인공의 집으로 돌아가면 이벤트가 발생하게 된다.

그레 : 수고하셨습니다, 맥 도련님 이번의 모험은 대성공이었습니다.

맥 : 내가 말했었잖아? 다음부터 진짜로 한다고! 게다가 의욕도 다시 찾았고

그레 : 이 그레도 안심이 되는군요, 주인님께서 이 사실을 아셨다면 매우 기뻐하셨을 것입니다.

감동하는 그레 집사

EVENT

맥 : 아버지… 지금 어디에 계실까, 리니어의 편지 이후에는 연락도 이젠 없으셔.

그레 : 그렇군요, 주인님이 행방불명이 된 것도 꽤 많은 시간이 지났지요… 눈보라 속에서 리니어 님을 데리고 온 후에 말이죠… 그리고 '내가 갔다올 때까지 이 리니어를 지켜 줘 맥' 이라는 편지를 남기셨죠, 리니어님이 온지 이제 3년이 지났으니 시간이란 참 빠른 것이지요. 여러 사정이 있으시겠지만 주인님은 반드시 돌아오실 겁니다. 낙담하면 안돼요 맥 도련님!

맥 : 물론! 아버지야말로 진정한 모험가이시니 반드시 어딘가에서 모험을 하고 계실 거야! 그레 : 흑흑! 맥 도련님이 이렇게 성숙해 지셨을 줄이야! 예전엔 이불에 지도 그리는 짓도 서슴치 않으셨는데…

맥 : 아아! 그레, 옛 이야기는 그만두라고…

아침

그레 : 잘 주무셨습니까 맥 도련님, 이제야 눈을 뜨셨군요.

맥 : 아하함, 잘 잤어요 그레? 안녕 리니어.

그레 : 모험의 피곤함 때문에 늦잠을 주무셨군요, 잘 주무셨습니까?

맥 : 고마워 그레. 컨디션은 좋아.

그레 : 하지만 항상 늦잠 자는 것은 좋지 않습니다. 오늘 아침은 제 8 제국단이 이곳에 온 것 같군요

맥 : 응? 제 8 제국단이라고? 왜 이곳에…

그레 : 도련님이 늦잠을 주무신 탓에 연락드리는 것이 늦었습니다.

맥 : 뭐 졸린걸 어떡해, 그런데 군대 따위가 왜 나에게 용무가 있지?

그레 : 예, 소사이어티(society)와 함께 공동유적조사를 위해 이 팬남 항구에 사찰단을 보낸 것 같습니다. 군이 찾고자 하는 것은 전설의 사이프레임인 에볼루시아인것 같군요. 에볼루시아에 대한 정보를 많이 가지고 있는 이 런쳐가의 당주에게 자세한 이야기를 듣고싶어하는 것 같아요.

맥 : 에볼루시아라고? 흠 나도 그리 잘 아는 것은 아닌데…

그레 : 하나 제8제국은 열강으로서 동방의 나라 중에서도 매우 군사력이 높은 것으로 알려져 있습니다.

맥 : 음 그녀석들이 에볼루시아를 제대로 찾을 수 있을까?

그레 : 걱정하진 마십시오 우리 런쳐가가 대대로 100년간 찾아 왔던 전설의 사이프레임 에볼루시아는 아무리 제8제국이 찾는다 할지라도 손쉽게 찾을 순 없다고 이 그레가 보장합니다.

맥 : 그건 그래, 그럼 제 8제국을 한 번 보러 가 볼까… 좋아, 오늘은 항구에 한번 가보지 않을래 리니어, 꼭 재미있는 것을 볼 수 있을 거야!

흠 제국군이라…

제국함선

마을을 빠져나가면 자동으로 항구로 가게 된다. 이곳에서 승강기를 이용해 제국의 함선에 승선하도록 하자.

제국의 함선

승강기를 타고 올라가자

함정 내부로 들어가면 우선 지리를 익히고 여러 가지 물품을 조사해 보도록 하자. 중심부로 들어가면 오이겐 황태자를 만날 수 있다.

함내

오이겐 : 나는 신성한 제 8제국의 황태자, 위대한 루이트볼드의 장손이며 황제폐하의 직계인 제8제국단 서부방면특수파견군대장 오이겐 루이트볼드 상급대장이다.

맥 : 아 예··

오이겐 : 응? 이 소녀는? 아아 역시! 2명이 과연 누구인가 했더니 어디서 많이 본 자들이군 그래 응… 아… 이것은! 후후훗, 알았어, 잘 알겠어! 좋아 아주 좋다고! 하하하하하!

맥 : 뭐 뭐하는 거여요, 그만둬요, 리니어가 무서워하잖아요!!

오이겐 : 아 너, 이젠 됐어. 돌아가. 돌아가서 맥 런쳐에게 잘 전해 줘 굉장한 배를 봤고, 그리고 멋진 오이겐 황태자를 봤다고 말이야 후훗!

맥 : 뭐…뭐라고 뭐라고 말하는 거야?! 머리가 어떻게 된 거 아니야 당신?

오이겐 : 그런 거친 말을 쓰는 걸 보니 네 녀석이야말로 시골 촌뜨기이군.

맥 : 뭐, 뭐라고! 내가 바로 맥 런쳐라고!!

오이겐 : 뭐 뭐라고 이런 꼬마가 맥 런쳐?!

맥 : 도대체 뭘 생각하는 거야? 여하튼 당신 나에게 듣고 싶은 것이 도대체 뭐야!

함내

오이겐 : 흠 그렇군, 설마 본인일 줄이야 이 아이가, 아니 젊다고 말하는 것이 좋을 듯 하군. 하하 실례, 실례, 이 소녀를 보고 좀 흥분했던 것 같아…. 듣고싶은 것은 물론 전설의 사이프레임인 에볼루시아지 맥 군. 전설의 사이프레임인 에볼루시아, 그 이름은 고고학자나 모험가 누구나 한번씩은 들어보았던 이름이지. 무한의 에네르기를 가지고 있고 살아있는 영구기관이라하는 명성 또한 붙어 있지. 그 자체가 존재하는 지 아닌지도 아직은 불분명하지. 게다가 그것에 대한 고대자료 또한 불분명한 상태이지. 실은 우리 제국은 다수의 유적을 발견하며 선사문명의 연구에 박차를 가하고 있어. 그 결과 에볼루시아는 이 노스롭 공화국 근처에 있다는 가능성을 밝혀내고 말았지!

맥 : 에? 뭐라고! 그렇다면 좋아! 나도 힘을 낼께!!

오이겐 : 후훗, 그리고 이 나라의 소사이어티(society)에게도 협력을 요청했지. 공동조사가 될 것이야. 하나 우리 제국군의 독자조사를 통해서 기묘한 정보를 하나 입수했지.

맥 : 기묘한 정보라고?

오이겐 : 우선 모험가 야스록 런쳐, 즉 너의 아버지가 에볼루시아에 관한 중요한 정보를 손에 넣었다는 것 말이야.

맥 : 에, 아버지가!? 응, 난 그런 말 들은 적이 없어.

오이겐 : 하지만 그 정보 역시 확실한 것은 아니야. 여하튼 네가 뭐 짐작되는 것은 있어? 그가 남긴 유적이라던지, 유품이라던지…

맥 : 그렇다면, 유적에서 발견한 것이라면 소사이어티(society)로부터 환금을 해 왔는데 아버지 때부터 적자가 계속 났어.

오이겐 : 뭐라고! 그 그렇다면 런쳐가에게 남겨진 것은 없다는 예긴가?

맥 : 아! 지금쯤이면 여러 나라의 박물관에 가 있을 거야.

오이겐 : 흠, 꽤 기대를 했었는데 물증이 남아 있지 않다니…. 흠 조사를 다시 실시해야 되겠군. 흠 그럼 이만, 시간만 낭비했군, 잘 가게 맥 런쳐

맥 : 뭐…뭐라고 시간만 낭비했다고!

오이겐 : 됐어, 이젠 당신에게 용무는 없어. 그런데 리니어군을 임대할 생각은 있나, 내 시녀로서 잘 대해줄 텐데.

맥 : 흥! 내가 그렇게 해 줄 것 같아! 그럼!

안으로 들어가자

오이겐 등장

미소녀 매니어

함선

오이겐 : 상태는 어떤가? 예정대로 진행되고 있는가?

부관 : 옛!! 모두 순조롭습니다. 보시는 대로 크고 작은 다양한 사이프레임 반응이 있습니다.

오이겐 : 후훗, 좋아, 이제부터 시작이다. 이 계획에 반대했던 녀석들에게 쓴 맛을 보여주지. 소사이어티(society)에 연락해라! 당초의 예정대로 유적을 봉쇄하고 조사는 우리들 제 8 제국단이 한다고! 그리고 그 리니어라는 소녀, 꼭 내 콜렉션에 넣고 말겠어, 그 정도의 미소녀일 줄이야 후훗.

이 장치는?

데이센트 유적

자 그럼 적자문제를 해결하기 위해 다시 모험을 떠나 보도록 하자.

EVENT

놉 : 과… 굉장하군요, 이것은 제3왕조기의 히스이 코인이 아닙니까!? 이 왕조시기의 물건은 거의 나오지 않는 것인데, 굉장하군요, 게다가 상처하나 없이!

??? : 후훗, 나중에도 잘 부탁해요, 잠시동안은 이곳에서 일을 할 생각이니까. 그럼 바이. 어머, 당신도 이 마을의 모험가? 게다가 사이프레임가지 가지고 있네?

맥 : 헤헤! 물론 모험가이지요! 맥 런쳐라고 해요.

??? : 런쳐 라고? 정말로!? 우와! 이런 유명인이랑 만나다니!! 반가워요, 나는 페퍼 박스! 페퍼라 불러줘요 맥

맥 : 헤헤, 처음 만난 사람에게 유명인이라고 부르다니 왠지 제가 더 이상해지는군요.

DREAMCAST

EVENT

페퍼 : 이쪽도 잘 부탁해요, 그런데 옆에 있는 여성은 맥의 파트너? 사이프레임은 가지지 않은 듯 하군요?

맥 : 아아, 리니어라고 해요, 사이프레임은 가지고 있지 않지만 같이 여행할 수 있어요.

페퍼 : 그럼 용무가 있으면 술집으로 와요, 귀여운 색남 군,

페퍼는 이국인임에도 불구하고 인상과 성격이 좋아 마을 사람에게도 인기가 많은 듯 하다. 그럼 소사이어티(society)로부터 의뢰를 받아 보도록 하자.

페퍼 등장!

페퍼는 술집에 있다

배경의 변화

데이센트 유적

변하는 유적

입체 길

7층이 되면 던전의 모양이 변하게 되어 적들이 강해진다. 물론 트랩과 아이템도 증가한다. 그리고 보스는 14층에 있으니 참조하도록 하자.

등장하는 적들

꼬리공격이 메인

고온 가스

입술 모양의 적

꼬리공격이 메인이며, 가끔 상태이상 공격도 해 오므로 주의하자.

이면체의 적

자주 나오는 적으로 속도가 빠르며 고온 가스라는 전체 공격을 하므로 주의하자.

대시공격

전격공격에 주의

바퀴벌레 모양의 적

독공격에 주의하자.

뚱뚱한 새 모양의 적

대시공격을 하는데 역시 아군을 1마스 뒤로 물러나게 한다.

히드라 모양의 적

마비공격과 전격공격이 메인이다. 주로 후방에 있어서 방어력이 높다. 필살기를 써도 좋으니 빨리 없애도록 하자.

가시벌래 모양의 적

저주공격을 하므로 주의하자. 저주에 걸리면 속도가 느려진다.

이상한 빛

BOSS

이 기계모양의 보스는 상당히 강하므로 레벨과 기술을 충분히 익힌 후 공격하도록 하자. 공격패턴은 다음과 같다.

1. 충전기술

1턴간 전기를 충전했다가 다음 턴에 고압전류를 방전하는 기술, 공격력이 아주 높으므로 미리 방어력을 상승하는 기술이나 전기 속성의 방어력을 올려주는 아이템을 써 두도록 하자.

2. 암흑기술

검은 가스를 분출해서 아군전원을 암흑상태에 빠지게 한다. 그다지 위협적이지는 못하다.

3. 통상공격

통상공격 역시 강하다. 게다가 크리티컬이 나오면 아군을 1마스 뒤로 후퇴시켜 버리게 된다.

보스의 약점

이 보스는 특별한 약점을 가지고 있지 않다. 우선 초반에는 방어력 상승 마법이나 여러 보조기술들을 써서 주인공인 맥과 동료들의 능력치를 올리도록 하자. 특히 그레 집사의 보조기술은 아주 유용하다. 그리고 맥의 최고의 필살기들을 선사하며 공격을 가하도록 하자. 특히 마그나 레이브를 익혔다면 전투는 배로 쉬워질 것이다.

필살! 마그나 레이브!!

세이올 유적

EVENT

그레 : 음, 리니어가 오카리나를 부는군요, 항상 들어도 좋은 곡이야. 그런데 맥 도련님 주인님께서 리이나를 맡기셨을 때를 기억하십니까?

맥 : 그 때는 나도 당황했었지. 편지에 관한 것은 아무 것도 말하지 않으시고 항상 그랬던 것처럼 훌쩍 떠나셨지.

그레 : 하지만 도련님도 리니어가 오카리나가 부는 모습을 보실 때는 매우 안정된 것 같아요.

맥 : 처음부터 매일 오카리나를 불던 리니어야 말로 지금은 거의 수준급이야.

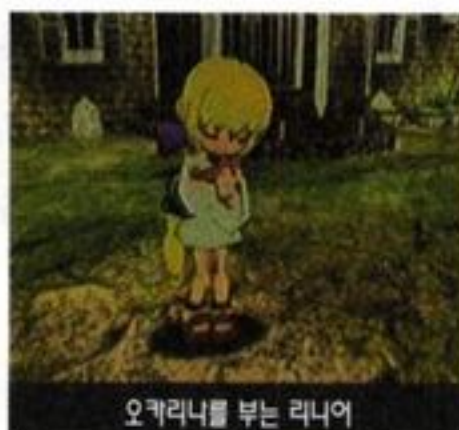
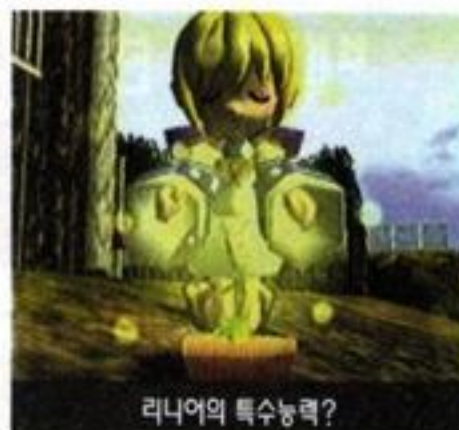
리니어가 꽃을 되살린다.

그레 : 리니어님의 그 능력, 꽃을 항상 생기있게 하는 능력, 언제봐도 신비롭군요.

맥 : 에! 그럼 집 근처에 항상 꽃이 피는 것도 리니어가 한 거야? 난 리니어가 그런 능력을 가졌다는 것 전혀 몰랐는데?

그레 : 응? 모르셨습니까 도련님? 아니 도련님이 모르시는 것도 무리가 아니지요. 리니어님은 도련님이 늦잠자고 있을 이른 하침에 꽃들과 이야기를 나눈답니다. 게다가 한번 꽃피운 꽃은 1년 이상 지지 않는답니다. 정말로 신비한 힙이지요.

맥 : 리니어! 멋지구나 리니어! 그거 어떻게 하는 거야? 나에게도 가르쳐 줘!

그레 : 마음 착한 리니어님이 약한 생물을 살리는 것은 그 마음에 달려있다고도 할 수 있겠죠. 그런 리니어님을 마음 아프게 하지 않으려는 신의 배려일런지도 모른다고 생각합니다.

오카리나를 부는 리니어

리니어의 특수능력?

함선

오이겐 : 하하하 역시 이 근처야! 에볼루시아가! 선사문명의 최대의 유산이!!

부관 : 레이더 반응이 정기적으로 강하게 옵니다.

오이겐 : 좋아, 장소는 어디지?

부관 : 펜납 타운 근처입니다.

오이겐 : 펜납 타운! 런처가가 있는 곳이잖아. 그 꼬마녀석 뭔가를 숨기고 있어, 각 부대에 증원을 요청하도록!

이것은?

맥의집

그레 : 잘 주무셨습니까 도련님

맥 : 아 그레도, 그레는 어떻게 해서 이른 아침에 잘 일어나지

그레 : 저같은 경우는 일상생활이라 문제가 없습니다.

맥 : 아, 싫어, 그런 닭같은 생활, 아침은 나와 어울리지 않다고. 리니어는 아침에 졸리지 않어?

그레 : 리니어님은 매일 아침마다 집 주변의 식물에 물을 주고 계십니다. 아침을 싫어할 리가 없지요.

아침 미팅

배경의 변화

여기는 냉기에 약한 적들이 많으므로 냉기계열의 필살기와 불 계열의 공격을 막는 아이템들이 많이 유용해질 것이다. 8층에서 유적의 배경이 바뀌며 16층에 보스가 나온다.

역시 불의 유적

그림의 변화

칙하중은 이곳

DREAMCAST

등장하는 적들

몸통 박치기

필살기 봉인

늑대 모양의 적
공격력과 스피드가 우수한 까다로운 적. 특히 몸통박치기의 피해는 크다. 게다가 필살기를 봉인하는 기술까지 쓰기도 한다.

바퀴벌레 모양의 적
독공격이 짜증난다. 미리미리 없애 두는 것이 좋다.

독공격

독 물기

지네 모양의 적
공격력이 높고 독공격도 가능한 강적. 후반부에 나온다.

모기 모양의 적
공격력은 약하지만 회피율이 높고 가끔 아군을 세뇌시키는 특기를 쓰기도 한다.

세뇌하기

원주민풍의 적
후반부 층에 나오는 적으로 후방에 있기 때문에 방어력이 높고, 독공격이 장기이다.

BOSS

나방 모양의 적이 보스이다. 속도가 빠르긴 하지만 공격력은 그다지 대단하지 못하다. 공격패턴은 다음과 같다.

1. 소용돌이 공격
가장 위협적인 공격으로 1턴간 기합을 모은 후 소용돌이를 날려 아군을 공격한다. 미리 방어기술을 써 두는 것이 좋다.

2. 가루공격
가루를 뿌려 아군을 세뇌시킨다. 재빨리 치료해 두자.

3. 다이브 공격
하늘로 날아오른 후 아군전원을 공격한다. 리니어의 회복마법으로 대처하도록 하자.

보스의 약점
이 보스 역시 특별한 약점은 없다. 우선 사전에 리니어의 방어력을 올려서 리니어가 사망하는 일은 막아두도록 하자. 그런 후 맥은 공격력을 올려서 필살기를 선사해 주고 공격계 캐릭터라면 같이 공격을 그리고 그레같은 경우는 맥을 보좌해주도록 하자. 당연한 말이지만 리니어가 죽으면 회복이 어려워지므로 리니어의 안전에 힘쓰자.

다이브 공격

6 세이즈 유적

유적에 돌아온 후에는 장비와 아이템, 그리고 돈을 정비하고 난 후 집으로 돌아가자.
그 전에 자신이 발견한 유품을 보는 것도 재밌을 것이다.

자신의 유품을 감상하자

EVENT

그레 : 잘 돌아오셨습니다. 맥 도련님, 좀 쉬시겠습니까?

맥 : 이번은 좀 피곤했어, 그런 의뢰는 하드한 녀석에게 어울릴 것 같아. 하지만 모험가가 그런 걸 두려워하면 안돼지. 그치 리니어?

그레 : 소사이어티(society)와 마을에서의 평판도 이제 많이 좋아졌습니다. 역시 제 눈이 틀리지는 않은 것 같군요. 16년전 그 날 처음 맥 도련님을 만났을 때를 기억하고 있습니다. 저는 맥 도련님을 보자마자 맥 도련님이야말로 런처가의 피를 이은 진정한 모험가가 될 것이라고 생각했습니다. 몇번이나, 몇번이나, 몇번이나, 실망스런 행동을 해도 저는 쭉 믿고 있었습니다! 이제서야, 이제서야 그 큰 꽃을 피우셨군요 흑흑… 세계중의 사람들도 팬남 타운의 도련님의 이름을…그리고 그 광경을 웃으면서 바라보는 나의 모습을 저는 생각한답니다. 그런 영광스런 미래가 이제 얼마 남지 않았다고 믿고 싶습니다. 반드시! 반드시 실현해야만 합니다, 맥 도련님!

혼자 주절대는 불쌍한 그레

오이겐 : 오오, 나의 귀여운 리니어, 이런 곳에서 만나다니 우리는 인연이 있군요! 역시 신들이 우리둘을 끈으로 묶었나 봅니다.! 당신을 위해 예쁜 장미를 준비했습니다. 장미 좋아하시나요? 후후후 장미도 여성도 피지 않으면 의미가 없지요 그렇게 생각하지 않아요? 장미는 가장 아름답지요, 그리고 당신과 같은 여성도 후후훗.

맥 : 리니어! 차 먹으러 와! 리니어!

오이겐 : 칫, 분위기 망치는군, 오우 맥 런처가 이런곳에 웬일로?

맥 : 오이겐은 여기에 왜 왔지?

오이겐 : 이런, 오늘은 일이 망쳤군, 당신과 같은 일반인과는 상대하기 싫으니까 말이야.

맥의집

오이겐 : 하하하하! 아버지가 훌륭한 모험가였다는 것은 너를 봐서도 잘 알 것 같군, 물론 아버지도 너 같겠지.
맥 : 아버지의 소식은 잘 몰라, 3년전 리니어를 맡기고 난 후 소식이 끊겼어.
오이겐 : 그녀는 여기서 태어났나?
맥 : 아니, 3년전 리니어가 집에 왔을 때 처음 만났어
오이겐 : ? 런쳐가가 아닌가?
맥 : 아니야, 아버지가 편지를 가지고 오실 때 처음 만난 거라니까! 하지만 물론 지금이야 가족이지. 그치 리니어?
오이겐 : 응!! 3년전…, 편지… 그렇군! 그런 것이군!! 하하하하하! 중요한 용무가 생각나서 이만 실례하겠어!
맥 : 이상한 녀석이야.
오이겐 : 여자를 붙잡아!
부관 : 옛!!

미소녀 메니아 재등장

오이겐은 뭔가를 아는 듯 하다

배경의 변화

자 스토리상의 마지막 던전이다. 층도 매우 깊고 적들도 강하고 트랩도 상당히 많이 나온다. 적들은 여태까지 나왔던 적들이 다양하게 등장한다. 특별한 약점은 없는 적이 많으므로 주의해서 상대하도록 하자. 하지만 아이템들도 좋은 것이 많이 나오므로 잊지 말고 챙기도록 하자. 여기서 리니어를 제외한 전 캐릭터들의 특기를 모두 배워두는 편이 좋다. 11층에 배경이 바뀌며 22층에 보스가 등장하게 된다. 그리고 중간에 처음으로 점프를 사용해야만 진행이 가능한 곳이 나오므로 참고해 두자.

트랩이 많다

어려워진다

점프로 진행하는 곳

보스가 있는 층

등장하는 적들

기존의 적들의 파워 업

기존에 나온 적들이 색깔만 바뀌고 레벨이 높아진 상태로 등장한다. 특히 새 모양의 적은 몸통박치기 기술이 강하므로 주의하고 다른 여러 적들 역시 파워가 높아지고 새로운 기술이 생겼다. 자세한 내용은 아래의 사진을 참조하도록 하고 이런 기술을 사전에 방지하기 위해서는 아이템을 활용하던지 아님 필살기를 써서 사전에 적을 제거하도록 하자.

지리이동을 시키는 적

수면기술도 짜증

곰 계열의 적

후반부에 나오며 내구력과 공격력이 상당히 높으니 많은 주의가 필요하다.

방어력이 좋다

BOSS

고대의 기계병기 형태의 적이 나오는데 공격력과 방어력이 매우 우수하다. 보스의 공격방법은 다음과 같다.

1. 전체이동기술
아군 전원을 1마스 뒤로 옮기게 한다. 필살기 공격이 주인 맥에게는 좋지 않은 상태가 된다.

2. 직접공격
워프해서 낫으로 공격을 한다. 그리 강하지는 않지만 크리티컬에는 주의하자.

2. 아이빔 공격
1번 기합을 모은 후 아군 1라인에 강력한 냉동광선을 날려 공격한다. 아주 피해가 크므로 리니어를 적극 활용해서 회복해 나가도록 하자.

보스의 약점

이 보스 역시 특별한 약점은 없다. 역시 전과 같은 방법으로 맥은 공격, 리니어는 회복, 다른 캐릭터는 보조나 공격을 담당해 주면 된다. 역시 맥의 능력치를 올린 후 맥의 마그나레이브로 공격하는 것이 제일 좋다.

빔 공격에 주의!

제국전함

빚을 다 갚아버리자!

이쯤되면 맥이 소사이어티(society)에 진 빚을 다 갚을 수 있을 것이다. 빚을 다 갚으면 맥의 아버지가 남겨준 공격력 업 파츠를 얻을 수 있을 것이다. 그리고 이쯤해서 맥의 핸드 파츠의 레벨을 최대로 올리도록 하자.

빚 갚자!

최대 레벨로

EVENT

오이겐 : 맥 런쳐, 방해하지 않았으면 해!

맥 : 오, 오이겐!? 네놈, 그레에게 무엇을 하려고 하지!!

그레 : 윽, 맥 도련님, 이쪽으로 오지 말아 주세요! 이녀석들은 리니어님을 데려 가려고 쭉 대기하고 있었어요.

오이겐 : 훗, 오해하면 곤란해, 리니어군에게 제8제국에의 협력을 부탁하러 온 것이라고, 물론 리니어가 맘에 든 것도 있지만 리니어군에게는 특별한 힘이 있지. 알고 있는가? 그녀에게 숨겨진 선사문명의 위대한 열쇠를… 세계의 아니 인류의 보물을 말이야!

맥 : 뭐 뭐라고 하는 거야!

오이겐 : 후후훗, 고대민의 큰 보물을 네 녀석이 가지고 있을 줄이야, 우리 제 8제국단이야말로 선사문명에게 선택받은 존재야! 자 나에게 넘기지 못할까… 그 소녀를!!

그레 : 빨리 도망가세요 도련님!

맥 : 제길! 그레 나중에 반드시 구하러 올께!

잡히는 그레

비행장으로 도망가자

BOSS

중간에 전차가 등장하는데 약하므로 맥의 필살기를 사용해서 단판에 승부를 짓자.

포격 준비

리니어는 보조기술을 쓰자

전투 후

사이프레임으로 대항하지만

복병이닷!

맥의집

그레 : 오오 정신이 드셨습니까 맥 도련님

맥 : 응, 리니어, 리니어는?

그레 : 안타깝게도 제 8제국단이 데리고 갔습니다. 항구를 통해 본국으로 돌아가려고 합니다.

맥 : 항구, 이런!

그레 : [이 소녀 리니어를 지켜 주게] 라는 아버지의 편지가 생각나십니까? 제8제국군의 녀석들은 전설의 사이프레임이 이것이라고 말한 것 같군요…

맥 : …말했었는데 리니어는 내가 지킨다고…가능하리라 생각했는데… 아버지의 편지, 리니어와의 약속, 어느쪽도 안되는 것인가… 나는 지금껏 뭘 한거지… 하하하하…나 멋대로인것 같아… 미안 리니어, 난 널 지키지 못했어… 아냐, 나 따위에는 처음부터 무리였는지도 몰라…

그레 : 주인님인 아스록 런쳐님은 어떠한 일에도 굴하지 않는 분이었습니다. 그러나 내가 이 16년간 쭉 보아왔던 맥 런쳐라는 분은… 주인님보다도 포기할 줄을 모르는 분이였지요.

맥 : 그레!

그레 : 맥 도련님답게, 항상 그랬던 것처럼 가자고요! 약속은 아직 끝난 것이 아니예요, 지금이라도 늦지 않았습니다.

맥의 집

맥 : 나답다고? 그래! 포기해서는 안돼!! 고마워 그레. 지금 녀석들을 추격할테니 사이프레임을 가져다 줘!

체인 : 오우 맥! 어디로 가는 거야, 설마 혼자 가려는 것은 아니겠지.

맥 : 체인, 그리고 페퍼도!

그레 : 리니어님의 일을 상담했습니다. 흔쾌히 응해주셨습니다.

절망

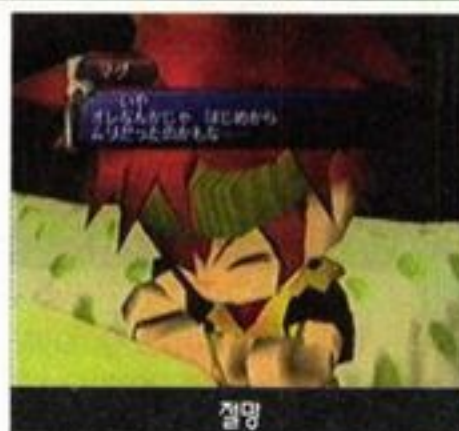
그레의 조언

동료들도 함께

체인 : 그 허약한 여자를 구하는 것은 좀 내키진 않지만 유적을 봉쇄한 녀석들의 만행은 그냥 내버려 둘 수 없어! 이걸로 녀석들을 혼내줄 거야!

페퍼 : 제 8제국군이 상대라니 왠지 재미있어 지는걸 그런 일이라면 나도 함께 할 수 있지. 그럼 런처가의 차기 당주의 실력을 좀 볼까?

그레 : 이 그레 역시 비행기와 기계라면 맥 도련님에게 지지 않습니다.

맥 : 모두 고마워 힘을 빌려 줘서!

마지막 준비

자! 이제 마을로 다시 돌아올 수 없게 되므로 마을에서 할 수 있는 모든 행동을 완벽히 해 두자. 특히 맥과 페퍼의 사이프레임은 확실히 개조해 두는 것이 좋다. 그리고 아이템과 장비도 확실히 갖추어 두자. 준비가 끝나면 비행장으로 가서 출발하도록 하자.

전함 내부

오이겐 : 조금도 무서워할 필요 없어, 이 레이더에 손을 대기만 하면돼, 괜찮아, 아프지 않으니까. 후후후 왜 그래? 리니어, 그녀석이 되돌아오지 않아서 그래? 뭐 어때 우리 중에서 너를 해칠 사람은 아무도 없어. 이 조사에 협력만 해 주면 곧 돌아가게 해 줄게, 약속하지 리니어. 후후후, 아 그 소년 때문이군, 어때 리니어, 네가 조금만 협력을 해 준다면, 그에게 부를 선사해 줄께. 그 집에 얹혀 사는 너는 지금까지 특별히 해 준 게 없었지? 후후 그렇게 된다면 이건 그에게 은혜를 갚게 되는 거야. 안그래 리니어? 자 리니어 이 레이더에 손을 대는 거야.

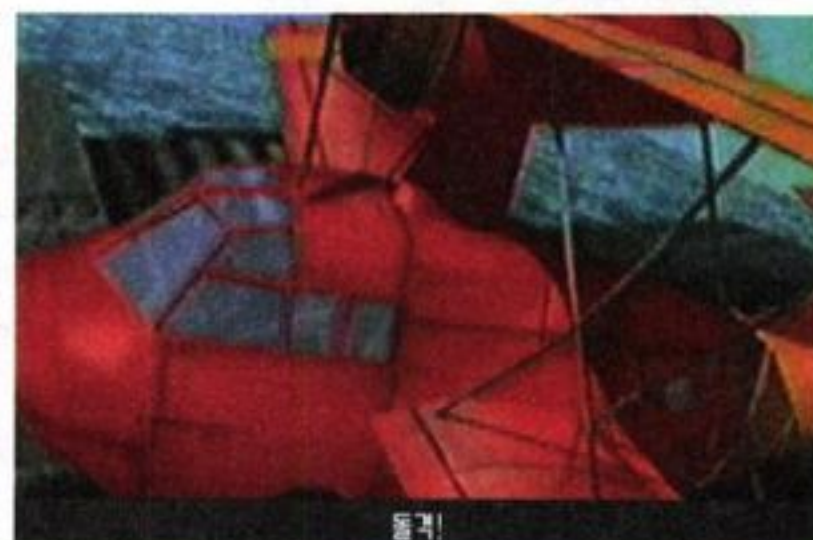
이녀석!

리니어가 사이프레임!!

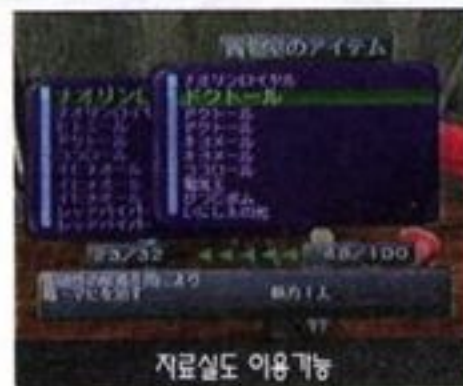
오이겐 : 하하하하하하 드디어 손에 넣었다. 에볼루시아를! 전설의 사이프레임을!! 역시 너였어!! 리니어! 네 자신이야말로 에볼루시아 그 자체인 것이야!! 후훗, 드디어 찾았다 리니어…!

비행기에서

비행기 안에서

돌격!

전함앞에서

우선 3명이 다 들어갈 수 없게 되므로 3명중 2명을 선택해야만 한다. 개인적으로는 그레는 필수적으로 파티에 넣어야 하고 중간보스 전에는 체인이 라스트 보스전에는 페퍼가 더 적합하다고 생각된다. 그리고 메뉴가 4개 뜨는데 다음과 같다. 그리고 이것은 언제든지 이 곳으로 돌아오면 실행 가능하다.

1. 잠시 쉬어 체력회복(ひと休みで體力回復!) - 아군전원은 HP와 FB를 회복시킨다
2. 멤버 교체하자!(メンバーを交代しよう) - 멤버를 교체한다.
3. 좋아 돌격이다!(よしっ 突擊だあ!) - 전함으로 돌격한다
4. 자료실(資物室) - 자료실에서 여러 아이템들을 되찾을 수 있다.

자료실도 이용가능

전함 안의 구조

전함의 구조는 간단하다 그러나 눈에 잘 보이지 않는 곳에 숨겨진 아이템들이 많으므로 놓치지 말도록 하자. 그리고 건물이나 상자 등이 구조물을 조사해 보아도 좋은 아이템이 많이 있으므로 잘 찾아보도록 하자. 중간에 세이브 포인트가 많으므로 잘 활용하자. 그리고 중간에 스위치를 눌러서 진행하는 곳이 있는데 밑의 그림을 참조하도록 하자.

세이브 포인트도 많다

여기서 레벨을 올리자

BOSS

중간에 탱크가 나오는데 전에 나왔던 녀석의 파워 업 판이라고 봐도 좋다. 압사 공격에만 주의하면 별 문제는 없을 것이다.

압사 공격

필살기를 활용하자!

보스격퇴후

오이겐 : 네 네녀석들 모험가치곤 꽤 하는군! 하나 놀이는 지금까지야! 다음엔 여기에 온 것을 후회하게 해 주지! (오이겐은 도망친다).

오이겐 : 거기까지다 맥 런쳐!

맥 : 리니어가!

오이겐 : 리니어가 우리에게 협력한다는 것을 잊었나? 너희들에게 넘길 것이 아니야!

맥 : 누가 그런 것을 믿을 것 같애!

오이겐 : 후훗, 너희들에게 좋은 것을 가르쳐 주지! 아스록 런쳐… 너의 아버지가 어디서 뭘 하는지는 모르겠지만 3년전 이미 전설의 사이프레임을 손에 넣었어! 그것은 바로 리니어란 존재이지!

맥 : 뭐라고!? 뭐라고 말하는 거야!!

오이겐 :후훗 생채구조를 지닌 사이프레임을 네가 모르는 것도 무리는 아니지. 이 아이를 사이프레임 반응 레이더에 접촉시켰더니 기계가 폭주해 버렸어, 후후후 이 아이야말로 전설의 진짜 물건이야!! 아직 해명되지 않은 부분이 많은 메카니즘의 선사문명의 유산 사이프레임…. 그 정점이라 불려지는 에볼루시아는 기계가 아니라 리니어라고 하는 생물 그 자체였지. 하하 이거 멋지지 않아! 이윽고 인간은 신과 동등한 존재였어! 이젠 에볼루시아의 힘으로 인간은 불노불사를 얻을 수 있는 것이야!!

맥 : 리니어가… 에볼루시아?! 신으로의 진화?

오이겐 : 자 이제 이해가 되었겠지? 리니어의 일은 나에게 맡겨라!

맥 : 그래서…그래서 어떡하겠다고!! 리니어는 리니어야!!

오이겐 : 알았나, 이윽고 나는 에볼루시아의 존재를 세계에 공표할 것이야! 리니어가 에볼루시아라는 것이 알려지면 어떻게 될까?! 세계의 모든 조직이 리니어를 노릴 거야!!

맥 : 시끄러! 그렇다면 그녀석들 전부로부터 리니어를 구할거야!!

끊어진 다리

BOSS

오이겐 : 사람을 방문할 때는 뭔가 예를 갖추어야 되는 것이 아닌가? 맥 런쳐?

맥 : 오이겐!! 리니어는 어디에 있어! 어디에 숨겼어!!

오이겐 : 훗, 지금만나서 뭘 할려고 그래? 리니어는 제 8제국군단에 협력하기로 했어, 포기하고 돌아가.

맥 : 망할 녀석! 리니어가 네놈에게 협력할 리 없어!!

오이겐 : 후훗, 이제 너희들과 같은 천한 존재와 있을 필요는 없어, 나야말로 여기서 선택받은 존재인 것이야!

오이겐과의 대전 우선 전체공격의 필살기를 사용해 졸개들을 한번에 날려버리자. 그런 후 오이겐과 1:1 대결을 벌이게 된다. 오이겐은 능력치를 올리는 기술과 필살 검기 등등 기술이 다양하지만 여태까지 상대했던 실력이면 무난히 이길 수 있다.

베어버리자

검기에 주의

DREAMCAST

LAST BOSS

자! 극악이라는 말 밖에는 달리 할 말이 없는 보스 각오를 단단히 하고 전투에 임하는 것이 좋을 것이다. 게다가 회복계의 스페셜리스트인 리니어가 빠진 상태로 시작함으로 더욱더 어렵다. 우선 적의 공격패턴을 알아보도록 하자

1. 통상공격
통상기 역시 강력하다. 게다가 녀석의 행동력이 장난이 아니어서 대부분 2연타 이상은 때릴 것이다.

2. 기관총 공격
정말로 욕 나오는 기술로 아군 전원에게 1000 이상의 대미지를 줄뿐만이 아니라 독의 피해까지 선사한다. 게다가 크리티컬이라도 나오면?! 그리고 재수 없을 경우에는 이것으로 2연타를 해오는데 당하면 정말로 욕이 나오게 된다.

3. 잡기공격
위력도 강하고 크리티컬이라도 나오면 거의 즉사하게 된다.

4. 이상한 빛
최악의 기술. 아군의 능력치 업을 모두 무효화 시켜 버린다(심지어 그레의 파츠개조 기술가지 무효화시킨다. 젠장!!)

5. HP회복
자신이 위태로워지면 3000 가량의 HP를 회복하는 기술을 쓴다. 역시 욕나온다.

6. 포대공격
최강의 공격 아군 전원에게 2000-3000 가량의 대미지를 준다. 제발 크리티컬이 나오지 않기를 기도하자. 단 이 공격을 견디면 거의 클리어한 것이나 마찬가지이다.

준비사항

정말로 나오는 극악한 보스이다 철저한 전략과 상당한 레벨이 없이는 결코 클리어가 불가능하다. 독자 여러분들의 나름대로의 클리어 방법이 있겠지만 필자가 알아낸 방법을 하나 소개하겠다.
우선 던전에서 '애플 그래스(アップルグラス)'라는 아이템을 반드시 손에 넣어야만 한다. 라스트 보스전에는 FB의 소모가 극심하기 때문에 아군전원의 FB를 500 이상 올리는 이 아이템을 반드시 손에 넣어야만 한다. 그리고 멤버는 그레와 페퍼를 추천한다. 그 이유는 그레는 여러 회복기와 공격기술이 유용하고 페퍼는 7000 이상의 대미지를 줄 수 있는 궁극의 기술을 가지고 있기 때문이다. 그레의 아군 회복기와 맥회복기는 반드시 다 마스터 해 두어야 한다. 그리고 페퍼 역시 궁극의 기술인 페퍼 플레쉬를 얻어 둔 상태이어야 한다. 또한 맥의 회복 파츠의 기술 역시 완벽히 마스터해야만 한다. 그리고 레벨은 55-60 정도가 적합하다. 레벨을 너무 많이 올려도 곤란한 것이 적도 아군의 레벨에 동조해서 올라가기 때문. 이 게임에서 레벨 노가다는 통하지 않기 때문이다.

공략법

우선 3명 전원을 전열에 세우자. 이유는 행동력 때문이다 중간 열이나 후열에 새워두면 행동력이 늦어져서 보스의 3연타 공격을 당할 수도 있으므로 이것을 사전에 막기 위해서다 (어차피 보스의 공격은 거리와는 상관없는 공격이 대부분이다). 그리고 그레의 기술을 써서 페퍼의 파츠 레벨을 5까지 올려 두고 난 후 페퍼의 페퍼 플레쉬로 적을 공격하자 그럼 7000 이상의 대미지를 줄 수 있을 것이다. 그런 후 페퍼는 아이템으로 회복과 공격보조에 전념하자. 그리고 그레를 사용해 맥의 능력치를 올리면서 공격을 하도록 하자. 그리고 아군이 위험해지면 맥은 회복 파츠로 회복을 하도록 하자. 그리고 그레의 기술 중 맥을 대신 행동하게 하는 기술을 써서 맥에게 회복을 맡기도록 하자. 이래저래 맥은 바빠질 것이다. 그리고 FP가 다 떨어지면 전에 말했던 아이템을 쓴 후 다시 페퍼의 기술을 쓰도록 하자. 오이겐은 자신이 거의 쓰러지기 전에 강력한 전체공격을 하므로 이것을 미리 예방하기 위해 보스전 후반부에는 반드시 아군전원을 HP를 3000 이상으로 유지해야만 한다. 철저한 전략과 아이템과 기술의 운용 그리고 운이 필요할 것이다.

무서운 기관총 공격

육탄공격

이걸 견뎌야만 한다

그레를 십분 활용!

페퍼의 필살기도 좋다

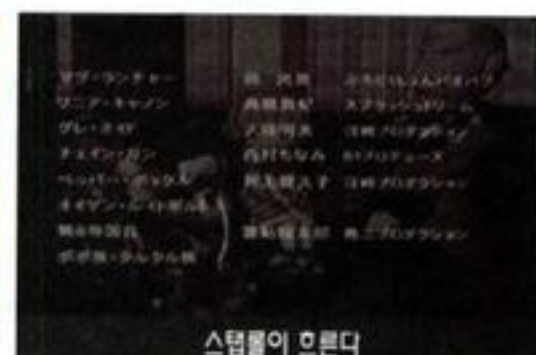
맥은 이것저것 바쁘다

에필로그

일행은 모두 탈출하게 되지만, 맥과 리니어는 길이 막혀 우회하게 된다. 그러나 오이겐의 습격으로 인해 맥은 쓰러지고 만다. 그러나….

탈출하는 두 사람

전설의 사이프레임으로의 각성

스탭롤이 흐른다

추가 던전(블라인드 유적)

클리어 후 세이브 파일을 하나 작성할 수 있다. 이 파일을 이어서 하면 새로운 던전에 도전하는 것이 가능하다.

드디어 N64오리지널의 우정 파괴게임이 등장!

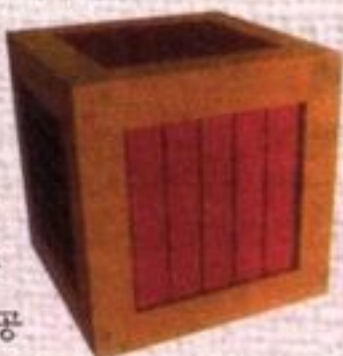
닌텐도 올스타!! 대난투 스매쉬 브라더즈

제작사	닌텐도
장 르	대전액션
발매일	1월 21일
발매가	5,800엔

그래픽
조작감
스토리
연출
사운드
소장가치

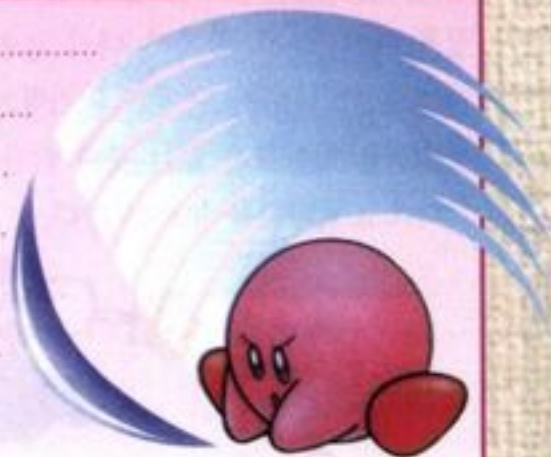
온 가족이 즐길 수 있는 다인용 게임이 적은 시기를 틈타 닌텐도가 발매한 액션게임. 전체적으로 대전 분위기는 새턴의 가디언 히어로즈를 생각나게 한다. 전혀 새로운 방식의 게임방식에 적응을 못하는 유저도 있겠지만 적응만 하면 그 어느 게임에 못지 않은 몰입도를 가지고 있다는 것에 이의를 제기하는 자는 없을 것이다.

이 게임은?

닌텐도의 이름을 가지고 나온 게임의 간판급 캐릭터가 나와서 펼치는 전혀 새로운 형식의 대전게임이다. 대미지는 퍼센티지로 표시되며 같은 공격이라도 받고 있는 대미지에 따라 날아가는 거리에 차이가 있게 된다. 승부는 상대 캐릭터를 바닥에서 떨어뜨리는 것으로! 그러기 위해서는 아이템을 사용하거나 상대방의 대미지를 100%이상으로 올려야한다. 상대방의 공격에 의해 멀리 날아간 상태에서는 2단 점프나 위로 뜨는 능력이 있는 필살기를 사용하여 돌아올 수 있다. 하지만 대미지가 너무 많거나 정말로 강력한 공격을 받을 경우 손도 쓰지 못하고 날아가 버리기도 한다.

손도 못쓰고 날아가는 유형은 전부 통쾌한 것들뿐

버튼조작

(주: →는 방향키를 느리게 입력했을 때, ▷는 방향키를 빠르게 입력했을 때를 뜻한다)

→	걸어가기
▷	뛰어가기
▽	발판에서 내려가기
A버튼	약공격/항목의 결정
B버튼	필살기, 레버입력을 위, 아래, 중립으로 함으로써 3가지를 구사가능 / 항목의 취소
C유니트	4버튼 전부가 점프에 대응, 2단 점프도 가능 / 캐릭터 셀렉트에서 색깔 바꾸기
Z트리거	방어
L버튼	화면에 대고 어필동작을 한다(등을 보일 때도 있다). 도발과는 다른 개념임
R버튼	잡기, 잡기가 실패하면 방어자세로, Z트리거+A버튼과 같다
스타트버튼	게임의 정지/재개

특수기

→(또는←, ↑, ↓)+A	중공격. 재수 좋으면 맞은 상대가 날아가기도 한다
▷(또는◁, △, ▽)+A	강공격. 발동 전에 경직이 있다. 경직시간은 각 캐릭터마다 다르다 ▽+A의 경우는 공격판정이 양쪽에 있으므로 참고하자
달리는 중에 A	대쉬공격
B, ↑(△)+B, ↓(▽)+B	각각 필살기 1, 2, 3에 대응한다
방향키+Z+A(또는 R)	가지고 있는 아이템을 던진다. 날아가는 각도는 관성에 의해 달라진다
착지직전에 Z	낙법. 연타도 가능하며 방향키입력으로 구르면서 낙법도 가능하다
Z+방향키 앞이나 뒤	구르기. 이 때에는 무적이다. 방어를 하면서 입력하는 것이기 때문에 사용할 때 걱정은 필요 없다
일어날 때 A	기상공격. 사용시에는 무적
다운시 ↑, ←, →	각각 제자리에서 일어서기와 굴러서 일어나기에 대응된다

특수 필살기

모아쏘기

B로 모으는 것을 시작하여 Z로 중단, B로 공격을 한다. 이것은 동키콩의 자이언트 펀치와 사무스의 차지 숏트에 대응되며 일정시간 이상 모았을 경우 위력이 강해진다.

복제능력

카비가 사용할 수 있으며 B로 흡수, 그 상태에서 다시 B나 방향키 아래를 입력하여 그 캐릭터의 능력을 복제한다. L버튼으로 버릴 수도 있다.

그들의 무서움은 1P모드에서 확실히 느낄 수 있을 것이다

모드설명

1P 모드(1P MODE)

혼자서 게임을 즐기는 자를 위해 준비되어 있는 모드이다.

- 1P 게임 (1P GAME)

스토리모드. 11개 스테이지로 짜여져 있으며 중간에 보너스 스테이지도 들어있다.

- 트레이닝 모드 (Training Mode)

연습모드. 여기서 아이템 사용과 각 스테이지의 특성을 알아보자.

- 보너스 1 프랙티스 (Bonus 1 Practice)

- 보너스 2 프랙티스 (Bonus 2 Practice)

보너스 스테이지를 연습하는 모드. 각 캐릭터 마다 주어진 보너스 스테이지가 다르며 이것을 클리어하기 위해서는 해당 캐릭터의 액션을 전부 활용하여야 한다.

VS 모드 (VS MODE)

이것을 선택하는 것으로 피 튀기는 싸움의 막이 오르게 된다.

- VS 스타트 (VS START)

최대 4인까지 화면 분할 없이 참가할 수 있는 모드. 캐릭터 셀렉트화면으로 넘어가며 그곳에서 1:3, 2:2, 1:1:2와 배틀 로얄의 팀 구성과 참가하는 자를 컴퓨터와 사람, 또는 빈자리로 설정할 수 있다.

- 룰 (Rule)

제한 시간내에 제일 많이 득점한 자가 이기는 방식과 스톡을 정하고 그것이 다 없어지는 쪽이 지는 방식을 결정한다. 이것의 밑에는 시간이나 스톡의 수량을 조절하는 항목이기 때문에 자세히 적지 않겠다.

- 옵션 (Option)

대전모드의 항목설정으로 핸디캡과 같은 편을 때릴 수 있는가의 여부, 스테이지 선택, 최고로 날아가는 대미지를 설정할 수 있다.

옵션 (OPTION)

게임 전반에 관련된 것으로 사운드 출력의 방식과 화면 위치 조정, 백업 데이터 소거가 가능하다.

자료 (DATA)

본편에 등장하는 캐릭터의 프로필을 보여주는 Characters와 대전기록을 보여주는 VS Record가 있다.

캐릭터 셀렉트 화면에서 손가락의 사용법

이전 게임과는 다르게 캐릭터 셀렉트화면에서 캐릭터를 고르는 법은, 손가락이 잡고 있는 핀을 사용하고 싶은 캐릭터에게 놓고 스타트버튼을 누르면 된다. 선택한 캐릭터가 맘에 들지 않을 경우 A버튼으로 주워서 다시 놓을 수가 있으며 나머지 난이도나 스톡의 항목조정은 화살표가 있는 곳에 손가락을 갖다대고 A버튼을 누르면 된다.

조금 생소할지도 모르는 형식

캐릭터 소개와 기술 설명

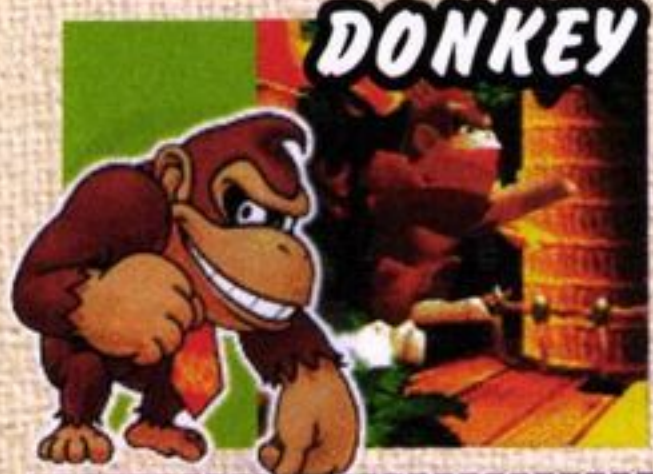
마리오

언제쯤 사라질지 알 수 없는 세계적인 최장수 캐릭터중 한 명. 전직 배관공으로서 다른 시리즈에 등장하기 위해 빌딩해체, 테니스 심판, 드라이버, 의사 등의 직업을 경험하기도 하였다. 본 게임상에서 파워나 리치, 전체적으로 볼 때 평균적이라고 말할 수가 있다. 초급자에서 상급자까지 전부 커버할 수 있는 유형.

필살기	사용방법	설명
파이어볼	B	고전 마리오 시리즈에서 등장했던 마리오의 인간을 뛰어넘은 기술중 하나
슈퍼점프펀치	↑(또는)△+B	빠른 점프와 함께 상대를 쳐 올리는 기술. 가까이 있는 상대를 끌어들이는 능력이 있다. 파워는 별로이며 스테이지 바깥쪽에서 사용할경우 플레이어의 단말마와 함께 손도 못쓰고 링 아웃되는 경우가 있다
마리오 토네이도	↓(또는)▽+B	가까이에 있는 적을 닿는 즉시 끌어들이는 능력이 있다

홈 스테이지: 피치성 상공. 핀볼 같이 구성되어있는 스테이지로 위에는 범퍼가 있다. 가장 아래쪽에는 이동하는 발판이 있기 때문에 벽에 꽂아버리지 않는 한 링 아웃을 시키기는 힘들 듯.

DONKEY

동키콩

옛날옛적(?)에 등장하여 마리오와 대결을 펼쳤던 동키콩의 아들. 전형적인 파워형 캐릭터로 모든 움직임에 딜레이가 생각 외로 많이 있다. 그만큼 파워로는 보상이 되기는 하지만…

필살기	사용방법	설명
자이언트 펀치	B(모아쏘기 가능)	B버튼을 누르면 모으는 동작을 취하게 되며 모으는 도중에 B를 누르는 것으로 사용하게 된다. 최고로 모았을 경우 몸이 반짝거리기도 한다
스핀콩	↑(또는△)+B	마리오의 마리오 토네이드와 비슷해 보이지만 그것과는 달리 공격당한 적을 털어 버리는 역할을 가지고 있다
핸드슬랩	↓(또는▽)+B	바닥을 치는 행동으로 충격파에 닿으면 대미지를 입는다

홈 스테이지: 콩고 정글. 중앙에 빙글빙글 도는 발판이 있으며 아래쪽에는 링 아웃을 방지하기 위한 나무통이 돌아다니고 있다. 나무통에 들어갔을 때에는 당황하지 말고 타이밍에 맞춰 스테이지로 돌아오자.

링크

마리오 보다는 조금 늦게 태어난 캐릭터로 최근에 N64로 컴백을 한 상태이다. 파워보다는 아이템사용과 다단히트형 캐릭터에 가깝게 보이며 위로 공격하는 것에는 날리기 판정이 없고 공격버튼 연타로 팔상발파(가칭)를 쓸 수 있다.

LINK

필살기	사용방법	설명
부메랑	B	일정거리까지 날아간 뒤에 돌아온다. 당연한 말이지만 돌아오는 것에도 공격판정은 있다
회전베기	↑(또는)△+B	좌우로의 공격판정을 가진 링크의 필살기. 공중에서 사용하면 몸을 띄우는 특성을 가지고 있다
폭탄	↓(또는)▽+B	폭탄을 꺼내며 5초 뒤에 폭발한다. 다시 커맨드를 입력하면 폭탄을 던지게 되며 땅에 떨어지거나 상대방에 닿았을 때 폭발한다
		A로도 던질 수는 있지만 터지지는 않는다는 것에 주의.

홈 스테이지: 하이랄성. 전체적으로 필드가 넓으며 가끔씩 돌풍이 발생하여 접촉한 캐릭터에게 대미지를 주기도 한다.

폭스 마크라우드

이동속도는 전 캐릭터 중 최강으로 다른 캐릭터와는 다르게 거리 무제한의 간접공격이 가능하며, A버튼 연타로 백열각(가칭)을 쓸 수 있다. 연속회피로 상대의 눈을 혼란시키고 상대의 날리는 무기공격은 리플렉터로 돌려주자.

FOX

필살기	사용방법	설명
블라스터 숏트	B	상당히 빠른 스피드로 날아간다. 점프했을 때 사용하는 것이 연사성에 좋다. 보통상태에서도 연사성이 좋기는 하지만…
파이어 폭스	↑(또는)△+B	필살기 입력직후에 다른 방향입력으로 원하는 방향에 날아갈 수가 있다. 긴급회피나 공격으로나 확실히 사용가치는 충분하다
리플렉터	↓(또는)▽+B	적의 날리는 무기공격을 1.5배의 공격력을 더해서 반사시킨다

YOSHI

요시

방어자세도 틀리다. 어두워질수록 게이지가 줄어드는 것이다

SFC의 마리오 월드에서 명함을 내밀기 시작한 공룡. 마리오 랜드에서의 다정한 모습과는 달리 시리즈가 가면서 조금씩 존재감을 높이기 시작하여 조연주제에 마침내 주역인 마리오의 과거까지 조작해버린 사악(?) 공룡이기도 하다. 기존 캐릭터와는 달리 필살기의 활용방법이 틀리며 일반공격의 활용도도 미지수. 뭔가 있을 듯한데….

필살기	사용방법	설명
계란 만들기	B	혀를 내밀어 집어삼킨다. 잡기 판정이 있게 되며 삼킨 뒤에는 B버튼을 눌러 알로 배출(?)시킬 수도 있다. 링의 끝에서 사용해 본다면?
계란 던지기	↑(또는)△+B	누르는 시간에 따라서 날아가는 거리가 달라진다
빅 드롭	↓(또는)▽+B	점프 중에 사용하면 제자리에서 떨어지지만 바닥 위에 서있을 때 사용하면 점프를 한 뒤에 찍게 된다. 사용하는 장소를 잘못 선택하면 손도 못쓰고 링 아웃 당하므로 마리오와 같이 조심하자

홈 스테이지: 요시 아일랜드. 스테이지의 양쪽에 일정시간이상 올라타고 있으면 사라져버리는 구름이 있다. 전체적으로 피해를 입히는 구조는 없다. 무난한 스테이지.

KIRBY

카비

메트로이드와 함께 최신작이 상당히 늦은 편인 캐릭터. 점프를 최대 5회까지 할 수가 있지만 하나하나의 도약력은 약하며 벽에 꽂히지 않는 이상 링 아웃은 거의 없는 거나 다름없다. 싸우는 것에 있어서는 자신의 능력을 활용하기보다는 남의 능력을 복제해서 쓰는 전법을 추천한다. 능력을 복제했을 때 아래에 있는 필살기 말고도 A버튼 연타로 백열장수(가칭) 사용이 가능하다. 목소리 또한 다양해서 귀여운 것을 좋아한다면 반드시 사용하게 될지도…

홈 스테이지: 푸푸푸랜드. 중간에 있는 나무가 바람을 불거나 들이쉬는 동작을 하여 캐릭터들을 움직이게 할 때가 있다. 무시할 수가 없기 때문에 가끔은 나무의 행동에 신경을 써야 한다.

필살기	사용방법	설명
빨아들이기	B	빨아들인 뒤에 B나 방향키 아래를 입력하여 상대방이 가진 커맨드가 B인 기술을 복제할 수가 있으며 L버튼으로 기술을 제거할 수가 있다. 기술을 뺏지 않으려면 빨아들였을 때 A버튼을 누르는 것으로 뱉을 수도 있다
파이널 커터	↑(또는)△+B	위로 점프한 다음 일도양단을 하는 내용을 가지고 있는데 사용시의 주의점으로서 시작한 위치의 위쪽에 발판이 있을 경우 위쪽발판에 착지를 하는 경우가 있다
스톤	↓(또는)▽+B	돌로 변신하여 일정시간동안 적의 공격을 전부 무효화시킨다. 단점이라면 비스듬한 곳에서 사용할 경우 미끄러진다는 것. 빨리 풀고 싶다면 사용 중에 B를 다시 누르자

←홈 스테이지: 섹터Z. 어윈이 날아와 총알을 쏠 때가 있다. 어윈에 탈 수도 있지만 스테이지 밖에서 떨어지면 곧바로 링 아웃이 되어버리므로 잠깐동안만 이용하자.

사무스 아란

메트로이드 시리즈의 주인공. 조인(鳥人)족으로 최신 기술을 사용한 파워드 슈츠를 착용하고 있으며 그것 덕분에 재빠른 동작을 이용하여 상대를 혼란에 빠뜨리는 행동을 특기로 하고 있다.

SAMUS

필살기	사용방법	설명
차지 숏트	B	모으는 동작 중에 B를 입력하면 발사하게 되고 Z버튼을 누르면 모으기 정지. 다시 B를 누르면 모으는 동작으로 들어간다. 동키콩의 자이언트 펀치와 같은 개념으로 이해하면 빠를 것이다
스크류 어택	↑(또는)△+B	마리오의 슈퍼점프펀치와 똑같다
폭탄투하	↓(또는)▽+B	땅에 닿은 뒤에 터지는 폭탄을 던진다. 사용자에게는 피해가 없으며 경사가 진 곳에서 사용할 경우 약간 굴러가기도 한다

홈 스테이지: 혹성 제베스. 강한 산성의 바다에 스테이지의 2/3가 잠기는 경우가 있으며 바다에 닿았을 경우 대미지를 입으면서 위쪽으로 날아간다. 여기서는 양쪽 벽에 꽂거나 하늘 높이 날리는 것밖에 이기는 방법이 없다.

푸린

포켓몬스터에 등장한 풍선형 몬스터. 공격보다는 방어중심의 능력이 돋보이며 커비와 비슷한 점프 능력들을 가지고 있다. 모든 동작이 귀염성의 극에 달했으며 목소리 또한 사용자를 살살 녹이기까지 한다. 귀염성만으로 뭉쳐진 캐릭터이며 냉혹한 현실에서 살아나가기 위해서는 방어를 철저히 하면서 아이템을 최대한 활용하자. 숨겨진 캐릭터이며 등장시키는 방법은 난이도를 노멀 이상으로 클리어하면 된다.

필살기	사용방법	설명
정권찌르기(가칭)	B	날리는 공격이 적은 푸린에게 있어 유일하게 공격력이 있는 필살기. 그래도 파워는 별로고 날리는 방향도 안쪽이라는 실용도 제로의 기술이다. 설마 이걸 복제하는 카비유저는 없겠지?
수면의 노래(가칭)	↑(또는)△+B	음표를 날려 적을 잠재우는 기술. 3번에 걸쳐서 음표를 날리게 되는데 두번째나 세번째에 맞았을 경우에 상대를 공격할 수가 있을 것이다. 첫번째에 맞았을 경우는 도망가자
자기(가칭)	↓(또는)▽+B	왜 있는지 알 수가 없는 기술. 대미지가 회복되는 것도 아니고, 상대의 패턴이 변하는 것도 아니다. 하여튼 사용은 금물

피카츄

몇 년전에 등장하여 어린이들에게서 폭발적인 인기를 몰고 온 신세대 아이돌. 동물인 탓에 공격행동이 입으로 쪼는 모습을 띠고 있으며 무기의 경우 입에 물고서 행동을 하게 된다. 몸이 작은 관계로 리치도 당연히 짧은데 전격공격으로 먼저 적에게 대미지를 준 뒤에 강공격으로 날려버리자.

PIKACHU

필살기	사용방법	설명
전격	B	지면을 타고 날아가는 공격
전광석화	↑(또는)△+B	이동기술. 첫 번째 이동 중에 다른 방향을 입력해주면 두번 이동을 하게 된다. 확실히 사용하기 위해서는 연습이 필요하다
벼락	↓(또는)▽+B	자신의 머리 위에 번개를 떨어뜨리는 내용. 사용상의 유의점이라면 피카츄의 머리 위에 발판이 있다면 그 발판에 벼락이 떨어진다는 것

홈 스테이지: 야마부키 시티. 실프 컴퍼니 빌딩의 꼭대기에서 싸운다. 왼쪽에는 떠다니는 바닥이 있으며 오른쪽에는 가끔가다 포켓몬이 나와서 공격을 하거나 아이템을 던지고 사라진다.

루이지

항상 마리오에 밀려 간신히 명맥을 유지해 가는 캐릭터. 모든 기술이 마리오와 비슷한 주제에. 꺼내는 조건은 보너스 스테이지 1을 8명의 기본캐릭터가 클리어를 해야한다는 극악한 설정. 마리오보다 좋은 점이라면 원작에도 있던 것이지만 점프력이 상당히 높다는 것이다.

필살기	사용방법	설명
파이어볼	B	고전 마리오 시리즈에서 등장했던 루이지의 인간을 뛰어넘은 기술중 하나. 마리오와는 다르게 날아가는 방향이 일직선이다
슈퍼점프펀치	↑(또는)△+B	빠른 점프와 함께 상대를 쳐 올리는 기술. 가까이 있는 상대를 끌어들이는 능력이 있다. 파워는 별로이며 스테이지 바깥쪽에서 사용할 경우 플레이어의 단말마와 함께 손도 못쓰고 링 아웃되는 경우가 있다. 마리오와 똑같다
루이지 톨네이드	↓(또는)▽+B	가까이에 있는 적을 닿는 즉시 끌어들이는 능력이 있다. 역시 마리오의 것과 똑같다

캡틴팔콘

「F제로」와 「F제로 X」에 등장한 레이서로 숨겨진 캐릭터이다. 정의와 열혈적인(무식한) 행동으로 악을 숭배하는 자들에게 있어 타도의 대상이 되어버렸는데… 겉모습은 미국판 정의 캐릭터이며 A버튼 연타로 발칸펀치(가칭)를 쓸 수 있다. 대쉬속도는 12명중 최강. 필살기 이름은 전부 필자가 지은 가명이다. 숨겨진 캐릭터로 등장시키기 위해서는 난이도를 노멀이상으로 한 뒤 20분이내에 클리어하면 된다.

필살기	사용방법	설명
정의의 철권(가칭)	B	날리는 판정도 좋고, 공격력도 높지만 이러한 공격의 특성상 발동전의 빈틈은 상당히 크다
공중잡기(가칭)	↑(또는)△+B	공중에 있는 적을 잡기 위한 동작이다. 공격보다는 긴급회피동작으로도 많이 사용되며 아래쪽 발판에서 위쪽 발판에 있는 적에게 공격을 하려할 때 사용하자. 하지만 그러한 방법이 통하는 경우는 별로 없는데…
피닉스킥(가칭)	↓(또는)▽+B	발동전의 경직도 짧고 공격력도 만족할만한 수준의 것이다

네스

숨겨진 캐릭터 중 꺼내는 방법이 최악을 달리는 캐릭터. 초능력을 사용하며 움직임도 신비적이고 알쏭달쏭한 것들뿐이다. 꺼내는 방법은 난이도를 베리하드로 한 뒤 스톡을 3으로 놓고 노컨티뉴로 클리어하는 것. 이러한 난이도를 클리어하기 위한 캐릭터는 요시를 추천한다. 과연 이러한 조건을 만족시키는 유저는 과연 몇일까?

필살기	사용방법	설명
침던지기(가칭)	B	앞에 침과 같은 것을 던진다. 거리제한이 있다
염력파(가칭)	↑(또는)△+B	머리에서 공격판정을 가진 전파(?)을 쏜다. 이것이 사라질 때까지 네스는 움직이지 못하며 아날로그 스틱으로 염력파의 방향을 조정할 수가 있다. 공격능력이 아닌 이동능력도 있으며 보통점프로는 갈 수가 없는 곳을 염력파를 사용하여 갈 수가 있다. 하지만 능숙하게 사용하기 위해서는 이 캐릭터를 꺼내는데 들였던 것 이상의 노력이 필요하다
플라즈마리더(가칭)	↓(또는)▽+B	보호막의 기능을 가진 것이다

아이템

게임 상에서 주먹과 발이 오가고 그런 가운데 자연스럽게(?) 분위기는 불타오른다. 그러한 분위기는 아이템이 있음으로 해서 막권이 아닌 전략전으로 바뀌게 되는데, 특정아이템의 경우는 획득자체가 승부를 갈라놓기까지 한다. 승부의 향방에 엄청나게 간여하게 되는 아이템들을 전부 정리해 보았다.

몬스터볼(Monster Ball)

포켓몬스터에 등장하는 몬스터의 알이다. 이것을 주운 뒤 던지면 알을 깨고 몬스터가 나오게 된다. 공격능력을 가진 몬스터는 사용자에게 해를 입히지 않는다. 나오는 몬스터는 랜덤

빨간 거북이 껍질(Red Shell)

나타났을 때에는 가만히 있지만 던져졌을 경우 처음에는 던져진 방향으로 계속 굴러가며 한번 히트한 뒤에는 반대방향으로 전진하는 속성을 가지고 있다. 원리를 알지 못하면 계속 맞게 되므로 사라질 때까지 피하자. 공격력은 10

녹색 거북이 껍질(Green Shell)

빨간 거북이 껍질의 혼란스러운 패턴과는 달리 던져진 방향으로만 전진하며 히트한 뒤에는 정지하여 다시 주울 수 있게 된다. 공격력은 별 볼일 없는 행동과는 다르게 23이라는 의외의 수치이다

범퍼(Bumper)

바닥에 던지면 자신과 닿는 모든 것을 튕겨 낸다. 역시 귀찮은 것 중 하나이므로 사라질 때까지는 접근하지 말자. 반대로 적을 그곳으로 몰아넣는 전법을 구사할 수도 있다. 공격력은 1. 어차피 공격하자고 만든 것은 아니므로…

봄병(兵)(Bomb trooper)

마리오월드에서 처음 등장한 쿠파의 졸개중 하나. 36의 경이적인 공격력을 가지고 있으며 날리기 판정까지 가지고 있다. 나타난 뒤 5초 정도 지나고 나서는 스스로 움직이기 시작하며 플레이어에게 닿으면 폭발한다. 손에 쥐고 있을 때 사용상의 주의점이라면 폭발하는 주위에 공격판정이 있다는 것

모션 센서 폭탄(Motion Sensor Bomb)

간단하게 말해 지뢰라고 생각하면 된다. 던져서 맞췄을 때의 공격력은 10이며 그것을 밟았을 때 30이라는 경이적인 수치의 공격력을 보여준다. 봄병과 같이 폭발하는 주위에 날리기판정이 있으므로 강력한 무기로 쓸만하다. 하지만 그것을 일부러 밟아줄 바보는 없으므로 그것을 밟게 하려면 다른 캐릭터들이 피 터지게 싸우고 있을 때 그들의 부근에 던져놓자. 육안으로는 구별이 잘 되지 않는다

야구 방망이(Homerun Bat)

최강의 성능을 가진 아이템으로 공격력은 별 볼일 없지만 강공격의 경우 맞는 상대의 대미지에 상관없이 무조건 화면 끝까지 날려버리기 때문에 막대기 종류 중에서 최강을 달린다. 다만 강공격의 경우 공격 전에 경직이 꽤 있기 때문에 타이밍을 잘 맞춰야 할 것이다

맞기만 하면 홈런!

망치(Hammer)

사용시 10초 동안 무적이 되며 자신과 닿는 모든 것을 30의 공격력으로 날려버린다. 마리오가 이 동작을 취하고 있을 때 뭔가 느낌이 오는 플레이어는 과연 몇일까나…

올드 게이머라면 기억할만한 동작인데…

파이어 플라워(Fire Flower)

고전 마리오 시리즈에 등장한 아이템으로(이것을 먹으면 파이어볼을 쏠 수가 있었다), 화염방사기의 역할을 한다. 발사버튼을 누를 때 한번에 6발씩 3의 공격력을 가지게 된다. 탄수에 제한이 있으므로 신중하게 사용하자. 공격력보다는 한쪽방향을 막아버린다는 생각으로 사용하자. 끝에 몰아넣고 써도 괜찮을지는 미지수

레이건(Laygun)

레이저를 직선으로 쏘아 적을 공격하는 총. 연사는 불가능하며 거리에 따라 8에서 10까지의 공격력을 가진다. 탄수에 제한이 있는 것이 단점. 다 썼으면 던져버리자

스타로드(Star Rod)

끝에 별 모양의 장식이 붙은 막대기. 방향키를 넣고 있을 때 A버튼으로 별이 날아가는 간접공격을 쓸 수 있다. 간접공격의 공격력은 9이며 직접공격의 공격력은 10, 강공격으로는 2히트로 최대 36까지 나온다. 사용방법에 의해서 평가가 달라질 수 있는 아이템

부채(Harisen)

넓은 범위와 상대를 끌어들이는 능력을 가지고 있다. 문제는 공격력과 날리는 능력인데 공격력의 경우 서있을 때 2, 걸어갈 때 4, 강공격으로 8이며 날리는 능력의 경우 대미지가 최고수치인 999%라도 형편없다. 하지만 공격시의 경직이 막대기형 아이템 중에서 가장 짧으며 타이밍만 맞추면 맞는 쪽이 할 수 있는 행동은 방어밖에 없다. 그냥 몇 대 때린다는 생각으로 사용하자

그래도 가랑비에 옷 젖는다는 말이 있으니까

빔소드(Beam Sword)

넓은 리치를 가지고 있는 도구. 모든 능력에 있어 막대기계열 아이템 중 중간을 달린다

스타(Star)

기존 마리오 시리즈의 역할과 같이 무적의 능력을 가지고 있다. 단, 상대방과 부딪쳤을 때 공격능력은 없다

하트조각(Heart)

모든 대미지를 회복시켜준다

맥심 토마토(Maxim Tomato)

대미지를 100회복시켜준다

오프닝

마스터 핸드에 의해 봉제인형(?)의 모습에서 생명을 얻게 된 8인(마리)과 의문의 4인조. 싸우기 위해 나타난 자들에게 펼쳐진 앞날은 과연 무엇일까?

지금 분위기를 잡고 있는 마스터 핸드가 사실은 모든 사건의 원흉이다

미지막부분에 등장하는 숨겨진 캐릭터. 캐릭터 셀렉트에서 사용할 수가 있게되면 모습을 볼 수가 있게 된다

매직핸드에 의해 인형의 모습에서 생명을 부여받는다

스테이지 공략

혼자서 플레이하는 유저를 위해 각 스테이지에 나오는 적과 추천하는 공격내용을 모아보았다. 인형의 편한 생활에서 생명을 부여받아 갑자기 치열한 생존경쟁 속에 뛰어든 12인이 본래의 인형으로 돌아가기 위해 마스터 핸드를 타도해야 한다는 것이다.

난이도를 베리하드에 놓았을 경우 20%까지는 공격을 그냥 맞아준다

STAGE 1 VS 링크

처음이라 난이도에 대해 어느 정도까지는 가만히 있는다. 보통 게임상에서 접하기 힘든 잡기를 연습해보자. 특별히 조심할 점은 기상공격과 자연재해인 돌풍정도.

연습한다는 느낌으로

STAGE 2 VS 요시군단(18마리)

왜 18인지는 모르겠지만 어쨌든 양산형(?) 요시들을 상대로 싸우는 스테이지다. 양산형이라서인지 중공격 이상의 공격을 받으면 저항도 하지 않고 날아가 버린다. 캡틴 팔콘의 경우에는 공중잡기(가칭)를 최대한 활용하자.

살기를 포기한건가… 발악도 안하니

STAGE 3 VS 폭스 마크라우드

폭스는 날아오는 무기에 대해서 빈틈을 보이지 않는 한 100%로 리플렉터를 쓰기 때문에 원거리 무기는 쓰지 않는 것이 좋다. 아이템이 많이 나오기 때문에 아이템을 이용한 플레이를 추천하며 가끔씩 어윈이 날아와 총을 쏘고 지나간다. 어윈의 총은 상당한 공격력이 있기 때문에 맞지 않도록 조심해야하며 반대로 이것을 이용하면 생각외로 빨리 스테이지를 클리어할 수가 있다.

마리오가 던진 파이어볼이 반사되어오고 있다. 컴퓨터 폭스와 싸울 때 이런 경우가 빈번하므로 주의하자

보너스 스테이지 1 타겟을 파괴하라!

각 캐릭터마다 나오는 스테이지가 틀리므로 별도로 다루겠다.

STAGE 4 VS 마리오 브라더즈

여기서만 컴퓨터가 조작하는 우리편이 하나 추가된다. 스테이지 2와 약간 비슷하게 위쪽에서 동료 컴퓨터와 싸우는 상대방을 아래쪽에서 공격하는 전법을 추천하며 바깥쪽에 링 아웃을 막는 장치가 있기 때문에 확실하게 링 아웃을 시키기 위해서는 대략 140% 이상의 대미지를 입혀야 한다.

1대1이 아닌 2대2의 불꽃튀는 싸움

STAGE 5 VS 피카츄

야마부키 스테이지의 특성상 빌딩 안에서 나오는 포켓몬의 공격에 약간 기대를 해보는 편도 좋다. 특별한 주의점은 없으며 대미지가 100%를 넘었을 때는 포켓몬의 공격에 의해 링 아웃 되는 경우가 많다는 점을 기억하자(포켓몬의 공격이 생각 외로 강력하다). 아이템들이 꽤 많이 나오는 편이므로 그것을 이용한 플레이도 생각해보자.

포켓몬스터의 무대인가?

STAGE 6 VS 자이언트 동키콩

여기서는 컴퓨터가 조종하는 동료가 2명이 들어오며 적은 자이언트 동키콩 한 마리뿐이다. 하지만 한 마리라고 해도 대미지가 150%이상 되기 전에는 어떤 공격을 받아도 경직이 생기지 않는 저거노트의 속성을 가지고 있으므로 겁없이 접근했다가는 바로 링 아웃 당할 수도 있다. 자이언트 동키콩이 벽에 직선으로 날아가서 꽂힐 만큼의 대미지는 400%가 넘어야하며 대부분 250%안에서 클리어가 가능하다. 아이템 중에서 야구방망이가 나와주면 상관없지만…

요시가 집어삼켰을 때는 이렇게 큰 알로 바뀐다

자이언트 동키콩의 파워를 단적으로 보여주는 장면

보너스 스테이지 2
발판을 밟아라!

위의 보너스 스테이지 1과 같이 각 캐릭터마다 공략이 달라지기 때문에 별도로 공략하겠다.

STAGE 7
카비군단(8마리)

양산형(?)카비군단과 싸우는 스테이지이다. 난이도가 높아질수록 하나하나가 무시무시한 카비로 변신하므로 대미지 수치에 항상 신경을 쓰자. 시작하기전에 어떤 카비가 나올 것인가를 잠깐동안 알 수가 있다. 카비의 동작 중에서 가장 조심해야 하는 것은 어느 캐릭터의 필살기를 복제하고 있냐는 것. 푸린의 복제라면 무서울 것이 없지만 캡틴 팔콘의 필살기를 복제했다면 일단 피하고 보자.

Stage7

マリオ VS カービィ軍団[8体]

머리에 뭘 쓰고 있는가에 따라 무슨 속성을 가진 카비가 나오는가를 알 수가 있다

STAGE 8
VS 사무스

스테이지의 특성상 아래로 빠지는 링 아웃은 없다. 강한 산성용액의 움직임과 아이템 사용이 변수이며 산성용액이 올라오는 패턴은 처음에 가장 아래쪽에 닿을 듯 마는 듯하다가 계속해서 올라오게 되는 것이다. 닿으면 어느 정도의 대미지와 함께 날리기 판정이 있기 때문에 산성용액이 올라오는 느낌이 들면 재빨리 가장 높은 발판으로 피하자.

몇 번이고 언급하지만 산성용액은 강하다

STAGE 9
VS 메탈 마리오

스테이지 6의 자이언트 동키콩을 비웃는 듯한 내구성은 거의 극에 달했다고 봐도 과언이 아니다. 150%까지는 모든 대미지에 대한 경직을 0으로 하며 승리하는 방법은 오로지 아래쪽으로 차버리는 것. 그것도 대미지가 250%이상 되지 않으면 날아가지도 않는다.

날리기 능력이 최강인 야구방망이로 때렸어도 별로 날아가지 못한다. 결국 빠뜨리는 것밖에 방법이 없다

보너스 스테이지 1
제한시간 내에 보스가 있는 곳까지 가라!

전체 5층으로 되어있는 건물 안에서 1층에 있는 문까지 가는 것이다. 오른쪽으로 가는 도중에는 적의 자코가 방해를 하며 왼쪽으로 가는 도중에는 폭탄이 굴러오거나 범퍼가 진행을 방해한다. 자코와 어느 정도 거리가 벌어졌다고 생각되면 ▷로 재빨리 달려나가자.

중간에 만나는 적은 상대하지 말고 그냥 달려나가자

굴러오는 폭탄은 일반점프로 피하자. 2단점프가 되면 착지하기가 생각외로 불편해진다

STAGE 10
VS 의문의 자코군단(30마리)

어디선가(?) 본 적이 있는 모델링을 가진 적이 30마리 나온다. 대량으로 나온 탓인지 이전의 양산형 요시군단을 능가할 정도로 형편없는 내구력을 가지고 있다(무재로 때려도 날아간다). 하지만 방심은 하지 말고 방어에도 충실히 해야한다.

양산형의 극에 달한 내구성. 급하기는 되게 급한가보다

FINAL STAGE
VS 마스터 핸드

지금까지의 적과는 달리 최초에 HP가 300이 주어져 있으며 이것을 0으로 만들 경우 클리어가 된다. 말이 쉽지 우리들이 일상적으로 손을 사용하여 할 수 있는 동작을 가지고 플레이어를 공격한다. 마스터 핸드의 공격내용은 주먹으로 치기, 손가락으로 찌르기, 튕겨내기, 총쏘기, 따귀때리기, 손바닥으로 치기 등의 지면이 넘칠 지경의 패턴을 가지고 있기 때문에 일일이 설명해줄 수가 없다. 다만 이러한 공격들은 전부 "이런 공격을 할거야"라는 식의 준비동작을 가지고 있기 때문에 Z트리거를 눌러 방어를 하면 대부분은 무사히 지나갈 수가 있다. 다만 방어 게이지가 다 떨어져서 방어가 풀려버리는 것에는 조심하자.

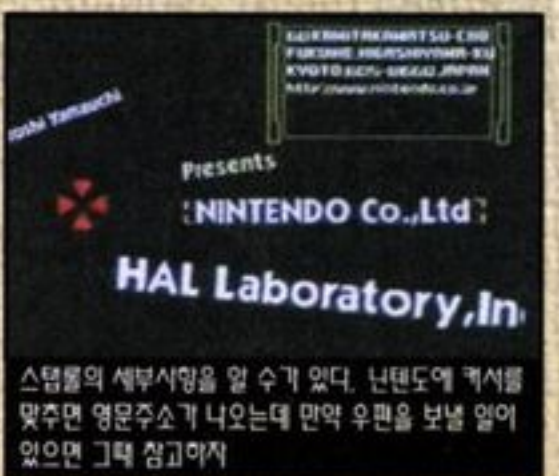
일상적인 움직임이 공격행동으로 돌변하는 무시무시한 보스

엔딩

마스터 핸드의 손아귀에서 벗어나 다시 인형의 모습으로 돌아간 캐릭터. 그리고 누군가가 방을 나가는데…

혹시 그 마스터 핸드가 인형의 주인이라고는? (추정)

Presents
NINTENDO Co.,Ltd
HAL Laboratory,Inc

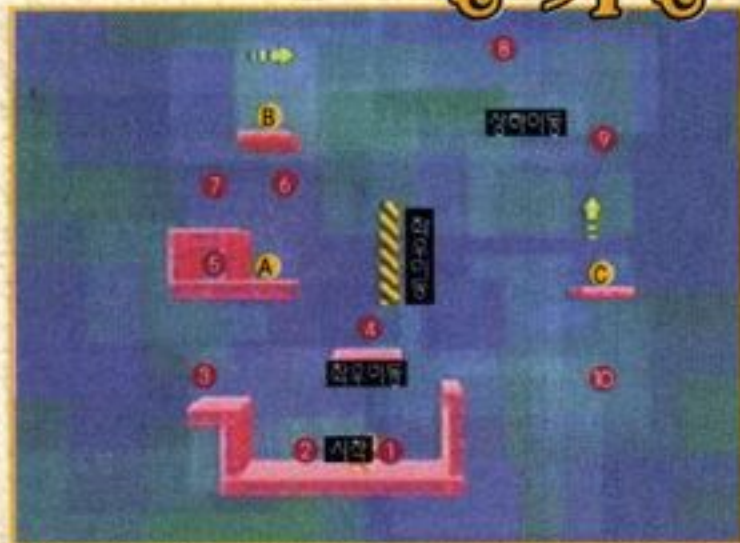
스탭롤의 세부사항을 알 수가 있다. 닌텐도에 케시를 맞추면 영문주소가 나오는데 만약 우편을 보낼 일이 있으면 그때 참고하자

보너스 스테이지 공략

1P모드를 진행하다보면 보너스 스테이지를 만날 수가 있을 것이다. 보통 보너스 스테이지라면 간단한 룰과 낮은 난이도가 대부분인데 비해서 여기서는 그러한 고정관념을 철저히 뭉개는 황당한 난이도로 무장해 플레이어들을 기다리고 있다. 열 마만큼의 난이도가 있길래 연습모드까지 있을까는 직접 플레이를 해보고 몸으로 느껴보자. 어렵기는 해도 사람이 만든 것이므로 클리어가 안되는 것은 아니지만 가끔은 제작자더러 깨보라고 말하고 싶은 것도 있다.

보너스스테이지1 타겟을 파괴하라!

마리오

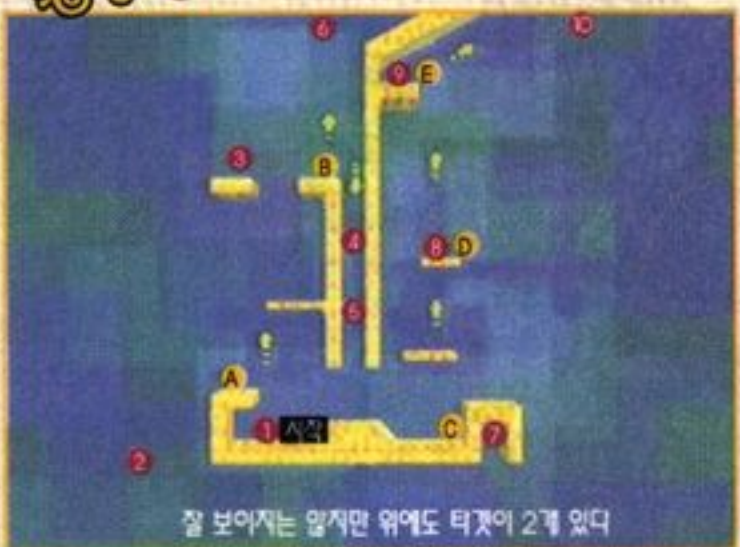
시작지점에서 ①,②,③을 격파. A지점에서 점프하여 ④을 격파한다. B지점에서 점프2회 뒤 슈퍼점프펀치를 사용하여 ⑤을 파괴하고 파이어볼로 ⑥을 격파. ⑦이 있는 발판으로 올라간 뒤 ⑦,⑧,⑨을 격파하고 ⑩은 C지점에 착지한 다음 오른쪽을 보는 자세에서 왼쪽으로 점프, 점프어택으로 격파한다.

동키콩

시작지점에서 ①,②,③,④을 격파한다. ④지점에서 A로 이동한 뒤 일반공격으로 ⑤을 격파, 이어서 ⑥,⑦을 격파한다. B지점으로 이동한 뒤 ⑧을 향해서 점프 2회 뒤 스피닝콩으로 날아올라 ⑧을 파괴한다. ⑧을 파괴한 다음 C지점에 착지하여 점프 2회 뒤 스피닝콩으로 ⑨을 파괴한 뒤 다시 C지점에서 점프공격으로 ⑩을 파괴한다.

링크

잘 보이지는 않지만 위에도 타겟이 2개 있다

시작지점에서 ①을 파괴, A지점에서 폭탄을 A버튼으로 던져 ②를 파괴한다. B지점으로 이동한 뒤 ③을 파괴, ④와 ⑤은 B지점에서 폭탄을 A버튼으로 던지면 파괴된다. 그 뒤 점프2회 뒤 회전베기로 ⑥을 파괴하고 D지점에서 점프 2회 뒤 회전베기로 ⑨을 파괴하면서 E지점으로 올라간다. 다시 E지점에서 점프2회 뒤 회전베기로 ⑩을 파괴한다.

사무스

시작지점에서 ①,②를 파괴한다. A지점에서 왼쪽이나 오른쪽으로 점프 뒤 벽에 붙어서 공격하면 ③과 ④을 파괴할 수가 있다. A지점에서 점프 2회로 B의 지점에 올라간 뒤 차지 숏트로 ⑥과 ⑦,⑧을 파괴, C지점에서 떨어지면서 ⑨을 파괴, D의 지점에 착지한 뒤 차지 숏트로 ⑩을 파괴한다.

요시

시작지점에서 ①과 ②를 파괴, A지점에서 강공격으로 ③을 파괴, B지점에서 점프 2회로 C지점에 도착한 뒤 ④을 파괴한다. 다시 C지점에서 왼쪽으로 떨어진 뒤 2번째 점프 뒤 공격으로 ⑤을 파괴한다. D지점에 착지한 뒤 ⑥을 파괴하고 점프 2회로 E지점에 가자. 거기서는 ⑦을 계란던지기로 부수고 ⑧과 ⑨은 점프 뒤에 타이밍을 잘 맞춰서 계란을 던지는 것으로 파괴할 수가 있다. ⑩을 파괴하기 위해서는 F지점의 발판이 가장 오른쪽으로 갔을 때 일부러 떨어지고 2번째 점프 뒤에 공격으로 파괴할 수가 있다.

카비

시작지점에서 ①과 ②,③을 파괴한 뒤에 A지점으로 이동하여 오른쪽으로 떨어지면서 ④을 파괴한다. B지점으로 이동하여 오른쪽으로 떨어지면서 ⑤,⑥을 파괴, C지점에서 D지점의 바닥이 이동하는 것을 확인한 뒤에 ⑦을 파괴하여 D지점의 발판에 착지한다. ⑧을 부수고 나서 발판이 가장 왼쪽으로 갔을 때 점프를 5번하여 E지점에 도착한다. E지점에서 ⑨을 부수고난 뒤 점프 5회 뒤에 파이널 커터로 ⑩을 파괴한다.

폭스

⑩을 맞히는데 죽는 줄 알았다

시작지점에서 ①,②를 파괴하고 A지점에서 점프2회 뒤 파이어 폭스로 ③을 파괴한다. B지점에서 점프 2회 뒤 파이어 폭스를 사용하여 ④을 부수고 착지하여 브라스터 숏트를 사용하여 ⑤을 파괴한다. ⑥파괴 뒤 C지점에서 점프 뒤 블라스터 숏트로 8을 파괴할 수가 있다. C지점에서 D지점으로는 점프 2회 뒤 파이어 폭스로 갈 수가 있다. D지점에서 왼쪽이나 오른쪽으로 떨어지던 중 점프를 하고 나서 파이어 폭스를 사용하여 ⑨을 파괴한다. 마지막 ⑩은 B지점에서 ⑩이 가장 왼쪽으로 왔을 때를 노려 밑으로 떨어지면서 블라스터 숏트를 발사하면 클리어할 수가 있다. 문제는 ⑩을 파괴하기 위한 블라스터 숏트의 타이밍. 여기서 속이 터지는 것은 필자만의 일이 아닐 것이다.

피카츄

의외로 깨는 해결방법들이 많다

시작지점에서 ①,②를 파괴하고 시작지점에서 벼락을 사용하는 것으로 ③을 파괴할 수가 있다(괜히 직접 부수러 들어갔다가 리셋하지 말자). ④을 부순 뒤 ④지점에서 전격을 사용하는 것으로 ⑤을 부술 수가 있다. ⑥을 파괴하고 A지점에서 ⑦을 전격을 사용하여 부술 수가 있고 B지점에서 점프 2회로 C지점에 갈 수가 있다. ⑧을 파괴하고 D지점에서 E지점 쪽으로 떨어지면서 ⑩을 파괴한다.

캡틴 팔콘

특정기술에 의존해야하는 경우가 많다

시작지점에서 ①,②와 ③을 파괴한 다음 A지점에서 정의의 철권(가칭)으로 ④을 파괴한다(공격시 바닥끝까지 가도 안 떨어지므로 걱정 말자). ⑤은 A지점에서 점프 2회 뒤 공격으로 파괴하고 ⑥과 ⑦은 각각 B지점에서 정의의 철권(가칭)을 사용하여 파괴한다. ⑧을 파괴한 뒤 C지점에서 ⑨을 정의의 철권(가칭)을 사용하여 파괴, ⑩은 C지점에서 떨어진 뒤 D지점에서 점프 뒤 공격으로 파괴할 수가 있다.

푸린

C지점에서 ⑨까지 가는데 사람 피말린다

시작지점에서 ①,②,③을 파괴, ④파괴 뒤 A지점에서 점프공격으로 ⑤을 파괴한다. ⑤을 파괴한 뒤 재빨리 남은 점프기회를 이용하여 A지점으로 복귀하여야한다. ⑥을 부수고 B지점에서 타이밍을 맞춰 ⑦이 있는 발판에 착지하여 ⑦을 파괴한다. 다시 B지점으로 돌아와 점프공격으로 ⑧을 파괴, C지점에서 발판이 중간이상의 위치에 있을 때 점프 5회로 ⑨이 있는 곳까지 이동하여 ⑨을 파괴한다. 그 뒤 ⑨지점에서 낙하한 뒤 E지점에서 점프 4회 뒤 공격으로 ⑩을 파괴할 수가 있다. 여기서 ⑨과 ⑩을 파괴하는 데에 많은 노력을 해야할 것이다.

루이지

루이지의 파이어볼은 직선으로 날아간다

시작지점에서 ①,②를 파괴. A지점에서 점프2회 뒤 슈퍼점프펀치로 ③을 파괴, B지점에서 발판이 최고로 올라왔을 때 점프 2회 뒤 슈퍼점프펀치로 C지점에 도달하여 ④를 파괴한다. D지점으로 내려와서 점프 2회 뒤 슈퍼점프펀치로 ⑤와⑥을 파괴하고 E지점에서 왼쪽으로 떨어지던 중 F지점에서 슈퍼점프펀치를 사용하여 ⑦을 파괴하고 다시 E지점으로 복귀한다. G지점에서 점프 중 파이어볼을 쏘는 것으로 ⑧을 파괴할 수가 있으며 ⑨은 타이밍을 맞춰 파이어볼로 파괴할 수가 있다. 마지막으로 ⑩은 B지점에서 오른쪽으로 떨어지던 중에 공격하는 것으로 파괴할 수가 있다.

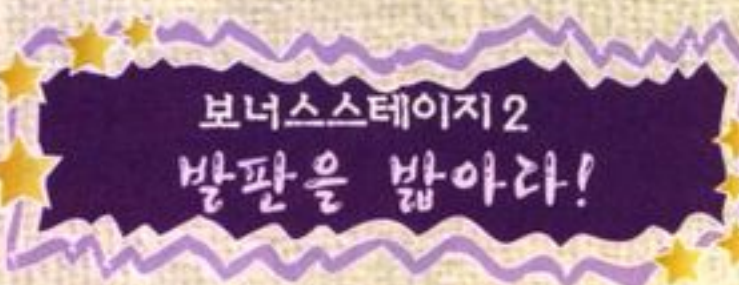
네스

염력파를 활용하라!

시작지점에서 ①를 파괴한 뒤 A지점으로 이동하여 ②를 파괴하고 염력파를 B의 방향으로 이동시켜 ③을 파괴한다. 그 뒤 C지점으로 이동하여 염력파로 ④와 ⑤를 파괴한다. 그 뒤에는 동쪽으로 진행하여 ⑥과 ⑦을 파괴한 뒤 D지점에서 염력파를 사용하여 ⑧를 파괴, 아래쪽으로 내려가 ⑨를 파괴한 뒤 아래로 떨어지면서 ⑩을 파괴한다.

보너스스테이지 2 발판을 밟아라!

마리오

필자가 어렸을 적에 놀았던 동키콩이 생각난다

③지점에서 ④지점으로 점프할 때에는 타이밍을 잘 살피자. ④에 안전하게 착지하면 나머지 ⑤과 ⑥으로 자연스럽게 이어질 수 있다. ⑦지점은 A지점에서 걸어서 떨어지면 자연스럽게 갈 수가 있으므로 점프는 필요 없다. D지점으로 가기 위해서는 B지점에서 낙하한 뒤 C지점에서 슈퍼점프펀치를 쓰면 된다. F지점으로 가기 위해서는 E지점에서 제자리점프를 2번 한 뒤 슈퍼점프펀치를 쓰면 거짓말같이 도착하게 된다. 그 뒤로는 ⑩를 밟아서 클리어하는 것뿐.

동키콩

이번에는 동키콩이 주인공

④과 ⑤의 발판은 ▽로 내려갈 수가 있으며 내려갈 때에는 움직이는 발판의 위치를 체크해서 용암지역에 엉덩이를 붙이는 일이 없도록 하자. ⑥에서 ⑦로 가기 위해서는 점프를 2번 한 뒤에 스핀콩을 사용하자. ⑧로 가기 위해서는 ⑦에서 타이밍을 보아 낙하하는 도중에 점프를 하고 그래도 닿지 못했다면 스핀콩을 사용하자. ⑨에서 A지점으로 가기 위해서는 다른 때와 같이 점프 뒤 스핀콩을 사용하고 A지점에서 ⑩으로 가기 위해서는 점프 2회 뒤에 스핀콩을 쓰는 것이 똑같기는 하지만 버튼입력의 타이밍이 확실하지 않으면 실패하게 되므로 정신을 바짝 차려야 한다.

링크

말은 쉽더라도 실행하는 데에는 많은 실수가 있을 것이다

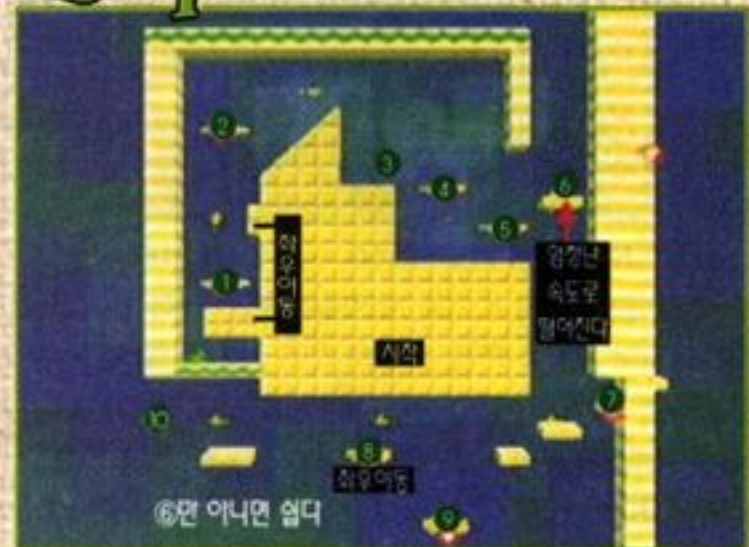
시작지점에서 ④까지는 무난하게 올 수가 있을 것이다. ⑤까지도 무난하지만 진정한 난이도는 ⑦부터로 B지점의 돌은 좌우로 이동을 하기 때문에 C지점에 잠깐 착지하여 생각할 시간을 벌어야 한다. D지점에서 점프나 회전베기를 하여 ⑦지점으로 갈 수가 있으며 ⑨는 ⑦에 가는 방법과 같이 떨어지는 도중에 점프와 회전베기를 사용하면 발판이 있는 높이에 맞출 수가 있다. ⑩는 ⑨에서 경사로 떨어져서 미끄러지는 도중에 점프와 회전베기를 사용하면 갈 수가 있다.

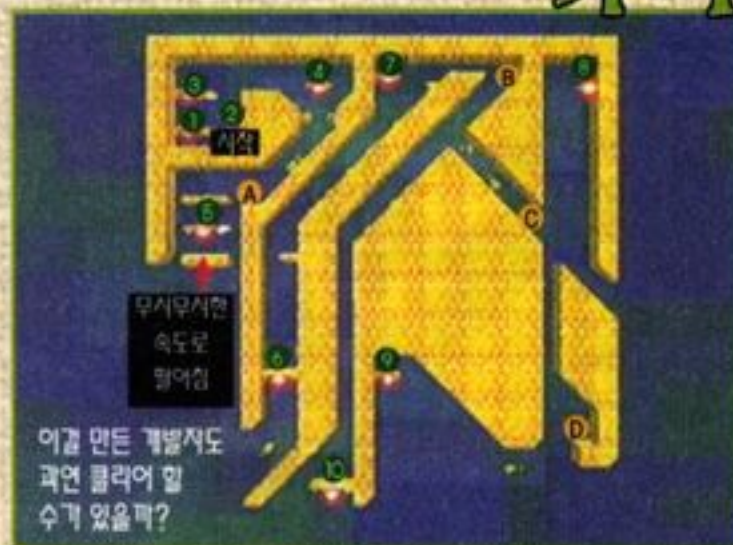
사무스

⑩으로 가는 것은 방법을 알아도 왠지 모르게 실패를 계속 한다

⑤까지는 그럭저럭 해결할 수가 있겠지만 ⑥과 ⑦을 밟기 위해서는 거의 운에 맡겨야할 정도의 스피드로 발판이 내려

온다. A지점에서 점프 2회 뒤에 스크류어택으로 ⑧을 밟을 수가 있으며 ⑨에 가기 위해서는 B지점에서 굴러가야 한다 (방어중에 ◁). 최대의 난관은 ⑩으로 가는 것인데 방법은 C지점에서 점프를 2번하고 나서 스크류어택을 하는 것이다. 정확하게 입력해야하며 안되는 것에 대해서는 필자를 원망하지 말고 이상망칙한 밸런스를 만든 제작자를 원망하자.

요시

여기까지의 설명을 읽어온 플레이어들에게 걸리는 것은 ⑥밖에 없을 것이다. 2단점프의 도약력이 엄청난 요시이기 때문에 별다른 설명은 필요 없을 것이다. 단, ⑥의 경우는 요시가 떨어지는 속도보다 발판이 더 빨리 떨어지는데 그것을 밟는 방법은 빅 드롭을 하는 것밖에 없다.

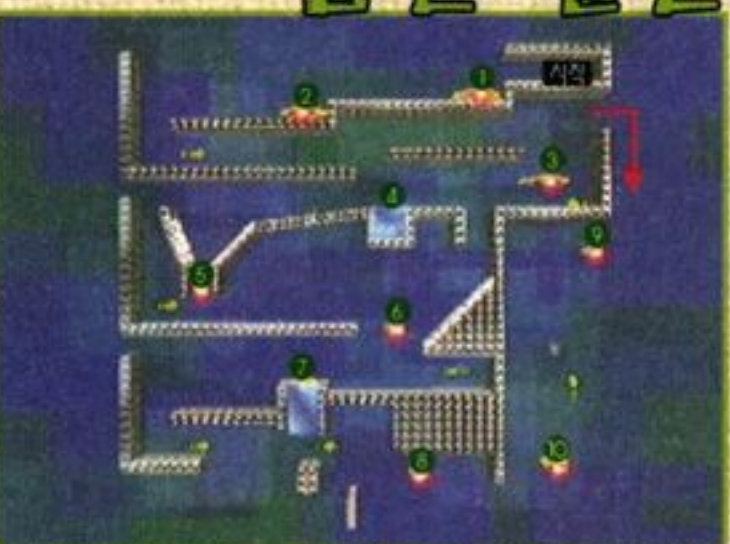
카비

④부분에 있는 범퍼는 스톤을 사용해서 뚫고 지나갈 수가 있다. 보너스 스테이지 중에서 최강의 난이도를 달리는 것이 ⑤인데 요시와는 다르게 위와 아래에 발판이 있다. A지점에서 점프를 했을 때 운 좋게 착지를 하지 않으면 리셋을 하는 것밖에 없으며 성공한 뒤에 ⑥으로 가기 위해서는 가능한 점프를 많이 한 뒤에 파이널 커터의 점프능력을 이용하자. ⑦을 밟고 B지점에서 점프를 하면 중간에 있는 범퍼를 무시하고 미끄러져 내려가는데 스톤상태를 빨리 풀지 않으면 그대로 링 아웃이 되어버리므로 C지점에 이르기 전에 B버튼으로 해제시켜줘야 한다. C지점에서 점프를 5번 한 뒤에 파이널 커터의 점프능력을 이용하여 ⑧을 밟고 D지점에서 다시 점프를 4번 한 뒤에 파이널 커터의 점프능력으로 ⑨를 밟는다. ⑩을 밟는 것도 ⑨때와 같으므로 조금만 힘내자.

폭스

시작하자마자 ①,②,③을 밟고나서 발판으로 돌아가자. 순환하는 발판을 따라 이동하면서 중간에 방해를 하는 범퍼를 피해가도록 하고 ⑧을 밟기 위해서는 발판에서 점프 뒤 파이어 폭스를 사용하면 된다. 한바퀴를 돈 뒤에 ⑨과 ⑩을 밟으면 클리어가 된다. 순환하는 발판은 전부 3개이므로 그러저럭 여유있게 이동할 수 있을 것이다.

피카츄

⑦까지는 무난하게 밟을 수가 있겠지만 가장 머리가 아픈 곳은 ⑨에서 ⑩으로 가는 것. 점프를 2번한 뒤 전광석화를 사용하여 ⑩에 착지하는 것인데 과연 어떻게 할 수가 있을까?

캡틴 팔콘

⑧까지 밟은 뒤에는 ③이 있는 자리로 돌아와서 ⑨의 위로 떨어져야 한다. ④나 ⑦이 있는 물(?)에는 빠지지 않으므로 위에 가만히 있으면 자동으로 밟는 판정이 나게 된다.

푸린

카비와 비슷한 난이도(극악)의 보너스 스테이지. ⑤의 경우는 바닥의 이동경로가 규칙적이므로 특정자리에 서있으면 알아서 밟아진 판정이 나게 된다. ⑥,⑦,⑧은 왠지 쉬워 보이지만 날아 다니는 범퍼 때문에 절대 쉽지 않고 ⑨은 어떻게든 밟을 것이라 생각되는데… 푸린의 모든 능력을 발휘해야 하는 것은 ⑩을 밟기위해 A지점에서 점프를 5번 하면서 정권찌르기(가칭)의 수평이동을 활용해야 하는 것. 설명은 간단하지만(더 자세하게 쓸 수도 없다), 클리어를 하기 위해서 수많은 링 아웃을 경험해야 할 것이다.

루이지

⑤을 밟기 위해서는 움직이는 벽의 움직임을 조금 신경써야 하는 것. ⑧과 ⑨은 ⑨을 축으로 해서 시계추처럼 돌아간다는 것. ⑩을 밟기 위해서는 A지점에서 점프 뒤 슈퍼 점프펀치를 사용해야하는 기본적인 움직임만 알고 있으면 클리어는 이미 해놓은 것이나 다름없다. 지금까지 착실하게 클리어 해왔다면 이러한 설명도 필요 없을 것이다.

네스

네스를 얻는 것 만큼이나 엄청나게 힘든 코스. 전체지도는 지금까지 보너스 스테이지를 클리어해 왔다면 거의 필요가 없을 정도이며 어려운 곳의 설명은 사진을 중심으로 설명하겠다. 염력파를 쓰지 않는 곳은 더 이상 설명할 필요가 없으니까…

○점프 뒤 염력파를 사용하여 네스를 띄운다. 현재 염력파를 사용하는 자리를 잘 기억하자. 그리고 염력파를 사용했을 때 작은 원을 그리면서 날아가야 한다. 너무 크면 맞기 전에 떨어져버리므로

○여기서도 똑같이 염력파를 사용하여 올라갈 수가 있다

○이곳은 2단 점프를 활용하여 가볍게 넘기자

○염력파를 사용하여 날아가는 방향이 ↗쪽이 되도록 하면 좋다. 염력파를 사용할 때에는 현재 사진에 나와있는 장소에서 사용하도록 하자

다시 염력파를 사용한다○

죽음과 피의 향연에 여러분을 초대합니다!

더 하우스 오브 더 데드2

세가 나오미 보드를 이용한 최초의 게임 「더 하우스 오브 더 데드2」. 화려해진 그래픽, 다양한 분기점, 탄탄한 스토리, 전작과 비교를 거부한다.

제작사 : 세가
장 르 : 건슈팅
발매일 : 발매중

THE HOUSE OF THE DEAD 2 ORIGINAL SIN

그래픽
조작감
스토리
연출
사운드

전작에 비해 이 점이 파워 업되었다

나오미가 표현하는 깔끔하고 화려한 그래픽

모델 3을 능가한다는 현존 최고 성능의 기판 '나오미!' 나오미를 사용하여 제작된 최초의 작품인 이 게임은 믿어지지 않을 정도의 놀라운 퀄리티를 보여준다.

질기다 못해 징하기까지한 좀비들의 내구력

「HOD 2」의 좀비들의 강해진 내구력은 전체적으로 게임 난이도가 전작에 비해 엄청나게 상승하게 하는 결정적 요인으로 작용했다. 전작에선 좀비들의 치명적 약점인 머리를 노려 몇 발만 사격해주면 어렵지 않게 좀비들을 쓰러뜨릴 수 있었으나 이번에는 머리를 정확하게 명중시키지 않으면 머리 반쪽만 남은 채로 혹은 머리에 사과만한 구멍이 난 채로 아무 일 없었다는 듯 계속 공격해온다.

다양하고 영특해진(?) 좀비들의 공격 패턴

좀비들의 공격 방법 역시 상당히 다양해졌다. 육탄으로 돌격해 물어뜯고 할퀴는 놈, 도끼나 전기톱 등의 무기를 사용하며 위협해오는 놈, 나이프, 드럼통 같은 물건을 던지는 녀석 등등 전작과는 다른 다양한 공격패턴을 보여준다. 또 어떤 녀석은 가면으로 머리 부분을 보호하거나 사용하고 있는 무기로 가드를 하는 까다로운 녀석들도 다수 출현하므로 정확한 판단과 신속한 상황 대처가 절실하게 요구된다.

인질 구출 여부에 분기되는 다양한 진행루트

연구소 내의 전투로 그 무대 범위가 좁았던 전작과는 달리, 시가지를 배경으로 한 총 6스테이지에서 플레이어는 싸워가게 된다. 가정집에 침입한 좀비로부터 선량한 시민들을 구출하기 위해 집안으로 뛰쳐들기도 하고, 모터보트와 자동차 등의 탈것을 탄 채로 질주하며 싸우기도 한다. 이것은 고정된 한 개의 코스로만 진행되는 것이 아닌 플레이어의 행동여부에 따라 이동하는 루트가 달라지게 되고 스토리와 진행 또한 조금씩 달라지게 된다. 일반적으로 루트의 분기점이 발생하는 경우는 시민들의 구조여부가 주가 되지만 때때로 길을 막고 있는 구조물 등을 부수거나 하여 변하기도 한다. 조금이라도 살아남기 쉬운 최적의 진행 루트를 확보하기 위해선 분기점을 철저히 알아 둘 필요가 있다.

HOD2의 시스템 분석

아이템

버섯, 금두꺼비(?), 다이아몬드, 목걸이, 동전 등등의 여러 아이템을 배경 상자나 구조물을 부숨으로서 발견할 수 있다. 역시 실제 플레이에 꼭 필요한 것은 구급상자 하나뿐이며 그 외의 아이템들은 점수에 가산되므로 점수에 연연하지 않는 사람은 구태여 가지기 위해 애쓸 필요는 없다.

사격과 재장전

역시 전작과 같이 6연자루가 주인공들의 유일한 무기이다. 6발의 탄환을 모두 쏴 탄창이 비게 되었을 경우 화면 밖으로 총구를 화면 바깥쪽으로 향해주기만 하면 자동적으로 재장전이 된다(방아쇠를 당길 필요가 없다). 이것을 이용해 유명한 테크닉, 왼손가락으로 총구를 막아 재장전을 빠르게 하여 탄환을 난사하는 일명 '기관총 플레이'도 가능하기도 하여 이 게임에서도 상당히 유효한 기술로 사용된다. 여하튼 수시로 남은 탄창을 체크해 탄창이 비지 않도록 리로드 해주는 것을 잊지 말자. 참고로 비쥬얼신이 진행되는 동안에도 자동으로 리로드가 된다.

라이프

최초에 가지고 시작하게 되는 라이프는 세 개로 램프 불꽃 모양의 마크로 표시된다. 좀비들에게 공격을 당하거나 사격 미스로 시민을 쏘아 죽게 만든다면 한 개씩 사라지게 된다. 라이프를 보충하기 위해서는 스테이지 구석구석에 파괴할 수 있는 술통이나 상자 등의 구조물에 숨어있는 구급상자를 찾아내거나 습격당하는 시민들을 구조하게 되면 특정 인물로부터 구급상자을 건네받을 수 있다. 또한 스테이지가 끝난 후 구한 시민들의 숫자에 따라 라이프가 가산되는데 5명 이상을 구하게 되면 라이프가 1개 가산된다. 따라서 스테이지에 등장하는 가능한 한 최대한의 시민들을 모두 구해내고 분기점에선 시민들을 많이 구해낼 수 있는 루트를 선택하는 것이 유리하게 게임을 진행해 나아갈 수 있을 것이다.

보스전

일반 좀비들과는 달리 보스에게는 'Weak point', 즉 약점을 공격하지 않으면 타격을 입지 않는다. 보스전 시작 직전의 인포메이션에서 친절하게 설명해주니 숙지해 두길 바란다(인포메이션에 나오는 노트는 전작의 주인공 중 한 명인 G에게서 건네 받은 것이다).

스테이지 공략

(참고로 필자가 공략한 몇 개의 루트를 중심으로 소개한다)

The 1st Chapter. 'A Prelude'

제임스와 게리는 전작의 주인공중 한 명인 'G'를 만나기 위해 자동차를 타고 마을로 들어서다 골드먼의 부하 몬스터 Judgment type 28과 마주치게 된다. 저지먼트의 몇 마디 대사 후 본격적인 게임의 시작을 알리는 좀비 그룹이 등장한다.

첫 사냥감

좀비들을 사살한 후 교회 안으로 진입하게 된 두 주인공 앞에 나타난 것은 난장판이 된 교회 내부와 처참하게 쓰러져있는 무고한 시민들, 그리고 숨어서 주인공들을 덮쳐오는 좀비들. 조금더 진행하게 되면 상처를 입고 주저앉아 있는 G를 발견하게 된다.

이 사람이 G

G와의 대화 도중 갑자기 유리창을 깨고 등장하는 좀비 두녀석. 최초로 등장하는 도끼를 든 좀비이다. 휘두르는 도끼 사이로 머리를 확실하게 노려 해치우자. 뒷마당으로 나와 우측을 돌아보게 된 주인공들은 무고한 시민이 좀비의 도끼에 무참하게 살해되는 현장을 목격한다(이 부분은 비쥬얼신으로 처리되기 때문에 시민을 구하는 것은 아쉽지만 불가능하다).

살릴 수 없었다

첫 번째 분기이다. 좀비를 피해 달아나고 있는 여성을 구하게 되면 그녀는 그녀의 애인(?)을 구해줄 것을 요청한다. 좌측을 돌아보면 우물 옆에서 좀비에게 위협당하는 남자를 볼 수 있다. 그까지 무사하게 구조한다면 우측의 부서진 담장 사이를 통과해 다른 루트로 우회하게 된다. 만약 둘중 한 명이라도 구조하지 못했다면 정면의 철책 문을 열고 직진하게 된다. 우회 루트 쪽으로 진행하면 한 명의 인질을 더 구할 수 있으므로 가능한 한 우회 루트를 선택하도록 하자.

샛길을 가리켜 준다

또 한 명의 시민을 구출할 수 있다

마을의 중앙로에 접어들게 되면 많은 숫자의 좀비들과 시민들을 만나게 된다. 새롭게 등장하는 우측 하천 다리 밑에서 뛰쳐 올라오는 좀비와 2층 창문에서 연달아 공격해오는 나이프를 던지는 좀비를 조심하며 전진한 후 시민들을 한 명씩 한 명씩 구출하며 진행하자. 시민 중 2층에 매달려 좀비의 드럼통 세례를 받기 일보 직전인 여자를 반드시 구출하자. 이 여자를 구출해 주면 보답으로 구급상자를 준다. 이 녀석은 우선 드럼통을 먼저 파괴한 후 머리를 공격하면 쉽다. 위층의 좀비를 처치하게 되면 여자는 아래층 잡동사니 더미에 떨어지게 되는데 이때 우측 문의 문을 열고 또 다른 좀비가 여자를 공격해 온다. 방심하지 말자.

구급상자를 받게된다

구급상자를 주는 여성을 구출한 후 곧바로 스테이지 1의 보스 저지먼트가 자동차들을 부수며 등장한다.

Boss

Judgment Type 28

Weak point : 비행하는 본체

저지먼트는 머리가 없는 온몸을 철갑옷으로 두르고 거대한 할버드로(도끼창) 무장한 거대한 거인을 조종하여 덤벼온다. 거인은 공격해도 대미지를 줄 수 없으므로 비행하는 본체만을 노려야 한다. 그러나 본체의 비행 속도가 굉장히 빨라 적중시키기 힘들 것이다. 일정거리까지 거인이 다가오게 되면 본체가 거인에게 명령해 할버드로 공격하게 하는데 명령하기 일보 직전 아주 잠깐 거인의 머리 위에 본체가 멈춰서는 딜레이 타임이 있다. 이때를 놓치지 말고 집중사격을 퍼붓자! 만약 공격 직전에 본체를 히트시키지 못하면 라이프 한 칸을 깎아먹는 수밖에 없다. 보스의 라이프가 4분의 1가량 되었을 때 거인은 죽게 되고, 본체가 직접 공격해오기 시작한다. 먼 거리로부터 비행해서 돌진해 오는데 정확히 노려 저스트 미트를 노리던지, 난사를 해서 떨어뜨리거나 해야만 한다. 돌진해오는 비행궤도가 상당히 애매하기 때문에 적중시키기가 상당히 까다롭다. 몇 대만 더 적중시키면 골드먼을 부르며 저지먼트는 쓰러지고 주인공들의 동료인 해리와 에이미가 등장하며 스테이지 1은 종료된다.

보스 저지먼트

조종하던 거인을 잃고 직접 공격해오는 저지먼트

명중시켰다!

해리와 에이미

The 2nd Chapter. 'Muddy'

시작하자마자 루트의 분기가 일어난다. 두 주인공을 향해 앞 유리창에 좀비를 매단 자동차가 돌진한다.

여기서 좀비를 성공적으로 해치우게 되면 좌측의 계단을 통해 위쪽의 길로 진행하게 되고, 실패하게 되면 승용차가 계단 쪽을 틀어막아 길이 막히게 되므로 좌측의 시계점 건물로 진입해 진행하게 된다. 여기서는 가능한 한 많은 시민들을 구조할 수 있는 계단 쪽의 루트로 진행하겠다. 계단을 통해 위쪽의 길로 올라서려는 주인공들에게 차 위에 올라선 세 마리의 좀비가 공격해 온

기어와 공격하려는 좀비

벽을 타고 다가오는 좀비

열쇠를 줍지 않으면 시계탑 루트로 분기된다

다. 좁은 골목을 통해 2층에서 공격해오는 좀비를 주의해가며 진행하다보면 철문 앞에 한 남자가 쓰러져 있고 그 옆에는 열쇠가 떨어져 있다.

열쇠를 쏘게 되면 격자 철문을 열고 들어가 좀비에게 쫓기고 있는 어린아이를 구해주게 된다. 그후 오른쪽 집으로 들어가 자물쇠를 쏘지 않고 집 바깥으로 나가 계단을 통해 아래로 진행한다. 이때 배경에 보이는 구조물을 부수면 구급상자를 얻을 수 있다. 수로에 도달하자 마자 모터보트를 탄 좀비 그룹의 습격을 받게 되는데, 이중 특히 주의해야 할 좀비는 덩치있는 숄더 태클을 걸어오는 좀비. 이 녀석은 머리를 맞추지 못하면 탄창 한 개의 6발 탄환을 사용해도 버텨내는 무지막지한 내구력을 자랑한다. 머리를 정확히 노려 쏘면 3발 정도로 처리할 수 있다. 일단 내구력이 약한 좀비들부터 먼저 해치운 후 리로드 해 남은 녀석을 집중사격으로 해치우도록 하자.

보트를 타고 돌진해온다.

수로에 작은 다리를 건너면 멀리 구조를 요청하는 여성을 볼 수 있다. 원거리이므로 정확히 조준해서 뒤쫓는 좀비를 해치운 후 다시 문에서 뛰어나와 공격하는 좀비들을 처리하여 안전하게 구출해 내도록 하자. 이 여자를 구해주면 구급상자를 받을 수 있다. 여성을 구해낸 후 좌회하면 2층 창문에서 나이프를 던져대는 좀비와 물 속에 숨어있다 갑작스럽게 덮쳐오는 좀비와 피라니어 떼들을 조심하며 진행하자.

물리면 꽤 아플 것이다

계단을 올라가는 곳에서 드럼통을 던지려는 좀비들과 부딪히게 된다. 일단 드럼통부터 먼저 부순 후 계단을 오르면 덩치발 좀비 둘이 플레이어에게 돌격해온다. 정조준 사격으로 둘의 머리에 골고루 탄환을 선사해주자.

육탄으로 돌격해 온다

선셋 브리지 앞에 도달하면 수많은 무고한 시민들이 쓰러져 있는 것을 볼 수 있게 되고 에이미와 해리를 만나게 된다. 이때 선셋 브리지로 좀비를 피해 시민들이 도망쳐오고 주인공들은 다리 중앙으로 그들을 구하기 위해 달려간다. 하지만 다리 중앙이 폭파되며 시민들이 희생되고 끊어진 다리 위로 이번 스테이지의 보스 히로펀트가 기어올라온다.

수많은 희생자들

Boss

HIEROPHANT Type B05

Weak point : 가슴

히로펀트의 열렸다 닫혔다 하는 가슴 덮개 사이로 약점을 명중시키자. 플레이어들을 향해 한걸음 한걸음씩 다가오는데 최대한으로 가슴의 약점을 연사해서 저지해야만 히로펀트의 창공격에 당하지 않는다. 어느 정도의 대미지를 입으면 히로펀트는 다리 밑으로 도망가게 되는데 이때 피라니어들을 날리며 공격해온다. 날아오는 피라니어들을 격추시키며 계속 대미지를 입히게 되면 다시 다리 위로 올라오게 된다. 다시 한번 여기서 공격패턴이 바뀌어 점프해서 창으로 찌르며 플레이어들을 덮쳐오지만 체공시간이 길어 여유롭게 정조준해 격추시키면 어렵지 않게 처치할 수 있다. 쓰러지는 히로펀트를 뒤로하고 주인공들은 해리가 운전하는 모터보트를 타고 이동하게되며 이번 스테이지는 종료된다.

2스테이지의 보스 히로펀트

점프하는 녀석, 오히려 적중시키기 쉽다

피라니어를 소환해 뿌려댄다

모터보트로 뛰어내리는 주인공

The 3rd Chapter. 'Darkness'

보트를 탄 4인의 일행들은 골드먼을 막아낼 것을 결의하고 수로를 통해 진행하게 된다. 비쥬얼신이 끝나자마자 보트 앞에 물 속에서 4마리의 좀비가 덤벼드니 조심하자. 다리에 매달린 채 공격해오는 좀비들을 물리치면 잠시 비쥬얼신이 지나가고 올빼미 떼가 상공으로부터 습격해온다. 연사를 하면 무리없이 모두 격추시킬 수 있으니 부담 갖지 말고 차근차근히 떨궈주자.

잠수 좀비들

매달린 채로 덤벼오는 좀비

그후 다리 위에서, 물 속에서의 좀비와 피라니어의 공격들을 물리쳐내며 진행하게 되면 보트를 탄 채 좀비에게 쫓기고 있는 시민과 마주치게 된다.

이 사람의 구조 여부에 따라 루트 분기가 이뤄진다. 구조에 성공하게 되면 골드먼과 전화 통화 비쥬얼 후 좌회하여 진행하게 된다. 물가 근처로 지나가게 되면 문의 셔터가 열리면서 좀비들이 튀어나온다. 이중 맷집이 세고 덩치가 큰 좀비가 섞여 있으니 신경써서 처치하자. 좌측으로 보트가 선회하면 건너편 기슭에 좀비에게 쫓기는 여성을 볼 수 있다. 구출에 성공하며 구급상자를 건네준다. 지하 통로로 잠입하게 된 제임스와 게리는 해리와 에이미와 헤어져 따로 행동하게 된다. 통로 안쪽에서 좀비에게 쫓겨 나오는 남자를 구해주면 안쪽으로 그의 일행들이 들어갔다고 말한다. 조금더 전진하게 되면 무언가에 쫓겨 나오는 중년 남성이 뱀같은 물체에 붙들려 끌려 들어가는 모습을 볼 수 있다.

뱀? 아니 지렁이?

Boss

TOWER Type 8000

Weak point : 입

보스 타워의 등장이다. 타워는 다섯 개의 머리를 가진 뱀의 형상을 하고 있으며 다섯 개의 머리 모두가 약점이다. 타워가 공격해오기 전에는 공격해 오려는 머리가 둥근 기를 모으므로 미리 집중 사격으로 공격을 사전에 차단하자. 어렵지 않게 5개의 머리들을 쓰러트릴 수 있으나 중간의 회색 머리는 쓰러지는 척하다 도망가 버린다. 뒤를 쫓게 되면 회색 타워가 바닥 위를 기어와 반격해 온다. 역시 약점은 입안. 원거리에서 기어 올 때는 명중시키기가 힘드므로 난사를 해서 라이프를 깎도록 하고, 근접에서 머리를 쳐들고 공격해 올 때는 타이밍을 잘 맞춰 입안에 집중사격을 가해 위기에서 벗어나자. 타워를 쓰러트리게 되면 에이미와 휴대폰으로 통화하게 된다. 통화 도중 해리와 에이미가 누군가에게 납치되면서 스테이지 3은 종료된다.

회색의 타워가 단독으로 반격해온다

2개 이상의 머리가 동시에 공격해오는 경우는 없으니 안심하자

납치되는 에이미와 해리

The 4th Chapter. 'Despair'

골드먼이 초청한 콜로세움 내부로 진입한 제임스와 게리. 좀비 떼와 박쥐들을 물리쳐가며 진행하며 시민들을 구출하자. 감옥 문 앞에서 좀비에게 붙들린 남자를 구출하게 되면 구급상자를 받게된다. 좀비와 남자의 거리

침착하게 하자

가 매우 가까우므로 조심해서 공격하도록 하자.

환풍구로 끌려 들어가는 시민을 구하는 곳에서 루트의 분기가 일어난다. 환풍구를 타고 미끄러져 내려간 직후

환풍구로 들어간다

가면을 쓴 좀비와 나이프를 던지는 좀비, 그리고 이번 스테이지에 새로 등장하는 대검을 든 좀비에 주의하자. 특히 대검을 무기로 하는 좀비는 대검을 얼굴 앞에 세워 머리부분을 가드하므로 신경 써서 처치하도록 하자.

지하수로에 도착하게 되면 넘어진 기둥 위로 좀비에게 쫓기는 시민을 발견할 수 있다. 그를 구해낸 후 엘리베이터를 타고 올라가면 콜로세움의 외벽 부근으로 나오게 된다. 대검을 무기로 하는 좀비 등을 상대한 후 계단을 올라 콜로세움의 중앙부로 진입하게 되면 대형 스크린에 골드먼이 등장한다. 그리고 콜로세움의 바닥이 열리며 철창이 올라온다. 철창 속에는 에이미와 해리가 갇혀 있고 거대한 전기톱을 든 이번 스테이지의 보스 스트렝스가 철장 안에서 그들을 위협한다. 골드먼의 대사가 끝난 후 철창이 열리며 주인공들에게 스트렝스가 공격해 온다.

잘도 막았군

골드먼의 별로 보고 싶지 않은 불유쾌한 얼굴

Boss

STRENGTH Type 205

Weak point : 머리

스트렝스는 거대한 전기톱을 들고 플레이어에게 돌진해 온다. 플레이어는 골목 같은 좁은 통로 사이로 스트렝스의 공격을 피하는데 최대한 머리를 연사해서 접근하기 전에 저지해야 한다. 그러나 스트렝스가 휘두르는 전기톱에 머리가 가려져 꽤나 까다롭다. 무작정 연사하는 것보다 타이밍을 맞춰 연사하는 것이 적중률이 높은 편이다. 스트렝스가 시야에서 사라지게 되면 높은 벽 위에서 낙하하며 공격을 해오는데 굉장히 피하기 어렵다. 플레이어와 스트렝스가 최고로 근접했을 때 잠시 빈틈이 보이는데 절묘한 타이밍의 연사밖에 별 수 없다. 가끔 벽을 부수고 나타나 기습하기도 하므로 주의하자. 라이프가 일정 게이지 이하로 떨어지면 나이프를 던지기도 하니 주의하며 쓰러트리자. 스트렝스를 쓰러트리면 에이미와 해리를 구출하게 되지만 해리가 부상을 입었다. 플레이어에게 자동차 키를 건네주는 해리. 이것으로 이번 스테이지도 종료다.

4스테이지의 보스 스트렝스

뛰어 내리려는 스트렝스

부상을 입은 해리

The 5th Chapter. 'Dawn'

이번 스테이지부터는 루트의 분기는 없다. 해리의 차가 주차되어 있는 지역으로 이동하는 주인공들. 비쥬얼신이 끝나자 마자 갑자기 우측의 셔터가 열리며 좀비 네 마리가 공격해온다. 이중 새로 등장하는 그린베레 좀비는 맷집이 좋으니 머리를 제대로 노려 쏴야만 라이프의 손실없이 해치울 수 있다. 네 마리의 좀비를 해치우자마자 좌측으로 돌게 되면 보통 좀비가 한 마리 공격해온다. 이 녀석을 처리하고 좀비 뒤의 드럼통을 부수면 구급상자가 나온다.

왼쪽 구석의 구급상자

조금 더 진행하게 되면 주차된 해리의 오픈카를 찾게 된다. 그린베레 좀비와 칼을 던지는 좀비의 합공을 조심하면 별 문제없다. 자! 이젠 차를 타자. 차를 타고 진행하게 되면 첫 스테이지의 보스 저지먼트가 다시 한번 등장하게 된다. 1스테이지와 패턴이 전혀 달라진 바 없으므로 노련하게 해치우도록 하자.

저지먼트를 해치운 후 다리로 진입하게 되면 좀비들이 오픈카를 타고 플레이어에게 덮쳐온다. 공격해오는 좀비들을 저지하기보다는 차를 운전하고 있는 좀비를 노리자. 운전자를 잃은 차는 폭주하다 가드 레일에 충돌해 폭발한다.

좀비 카를 해치운 직후 본 네트 위로 두 마리의 사이보그가 떨어져 플레이어를 공격한다. 30 탄환 한발씩만 선물해 주면 알아서 사라지니 당황하지 말자. 이때 다리의 바로 앞이 폭파되며 히로펀트가 재등장한다. 역시 2스테이지와 패턴이 같고 게다가 이번에는 귀찮게 가끔 날리던 피라니어들로 공격이 없어 오히려 더 쉽게 클리어 할 수 있다.

계속 진행하다 보면 다리 한가운데 밴(소형 트럭의 일종) 두 대로 바리케이드를 만들고 대기하고 있는 그린베레 좀비들을 볼 수 있다. 원거리에서부터 최대한 연사해서 가까이 다가오기 전에 처리하자. 밴의 뒷문에서 나오는 좀비들의 가슴속에서는 벌레처럼 생긴 괴수가 뛰쳐나오므로 주의하자.

뱃속에서 튀어나오는 문제의 것이 보이는가?

계속 진행하면 골드먼의 빌딩이 나타나게 되고 좀비 네 마리가 대기하고 있다. 원거리에서부터 사격해서 안전하게 처리하고 빌딩 앞에 도착하면 빌딩 최상층부에서 폭발이 일어나며 이번 스테이지의 보스 매지션이 등장하게 된다.

Boss

MAGICIAN Type 0

Weak point :
갑옷으로 가려지지 않은 근육부. 왼쪽 어깨, 왼쪽 허벅지, 왼쪽 종아리

굉장히 짜증나는 노가다성 보스이다. 일단 약점이 많은 매지션의 왼쪽 반신을 노리는것을 기본으로 하여 싸워나가자. 초반의 패턴은 원거리에서 수많은 기탄을 뿌려대거나 손에서 기를 방출하며 돌격하는 두 가지의 패턴인데, 일단 첫 번째 기탄을 뿌려대는 패턴으로 공격해올 때는 공격보다는 매지션의 탄환을 모드 격추시켜 방어하는데 전념하자. 손가락에 쥐가 날 정도의 스피드로 연사해야만 매지션의 탄환을 모두 막아낼 수 있다. 라이프를 반절 이상 깎게 되면 패턴이 바뀌어서 하늘로 올라간 후 플레이어에게 기탄의 비를 쏟아 붓는 패턴으로 바뀌게 되는데 기탄을 쏘기 전까지 준비 동작이 꽤 큰 편이다. 탄이 발사되기 전까지 건블레이드 기관포급의 스피드로 연사해야

스테이지 5의 보스 매지션

지만 매지션의 기탄을 모조리 막아내며 매지션에게 대미지를 입힐 수 있다. 여하간 물리치게 되면 매지션은 상공으로 상승한 후 거대한 폭발을 일으키며 죽어간다.

기탄을 비처럼 뿌려댄다

골드먼의 빌딩으로 잠입

The Final Chapter. 'Original sin'

빌딩 정문을 통해 들어선 제임스와 게리의 앞을 막는 것은 더 이상 좀비가 아닌 사이보그들이다. 첫 등장으로 사이보그 세 마리가 플레이어를 덮쳐온다. 사이보그인 만큼 말도 안돼는 내구력으로 주인공들을 덮쳐온다.

사이보그들의 첫 등장

이 녀석들은 머리를 노려 적중시키는 것은 아무런 의미가 없다. 이 사이보그 녀석들은 동체를 노려 최대한 탄환을 집중시켜 하나하나 차근차근 쓰러트리자. 역시 이번 스테이지에서도 루트의 분기는 없다. 특별히 주의해야 할 사이보그는 순간 이동을 하며 플레이어에게 접근을 하는 부메랑을 무기로 쓰는 녀석. 던지는 부메랑을 신경써서 격추시키며 신중하게 탄을 쏟아 붇자.

부메랑을 던져온다

내구력으로만 따지면 이 녀석이 자코들 중엔 최강인 것 같다. 엘리베이터가 열리며 갑자기 덮쳐오는 광선검을 무기로 쓰는 사이보그 또한 요주의 대상이다. 가까운 거리부터 덮쳐오며 내구력 또한 만만치 않다.

스타워즈인가?

엘리베이터를 타고 50층으로 이동한 후 엘리베이터가 열리자 마자 앞의 녀석들 세 마리가 동시에 덮쳐와서 플레이어를 당혹스럽게 만든다. 죽을 각오로 연사해 어떻게든 위기를 넘기자. 좁은 복도로 접어들면 천정을 타고 부메랑 사이보그들이 플레이어에게 접근해 온다. 복도를 지나 문을 열고 들어간 곳은 연구실로 보이는 방. 사이보그들의 공격은 지겹게도 계속된다. 방 출구 근처의 상자를 부수면 구급상자를 얻을 수 있다.

계속 전진하면 투명한 시험관 속에 좀비들의 표본이 즐비한 방을 지나치게 되고 3스테이지의 보스 타워와 재격전을 벌이게 된다. 5개의 머리를 모두 죽이면 이번엔 도망가지 않고 그대로 끝이니 여유롭게 처리해 내자.

좀비 표본실?

다시 사이보그들이 즐비한 복도를 지나 조금더 진행하게 되면 드디어 이 모든 악행들의 주범인 골드먼과 대면하게 된다. 골드먼과의 비쥬얼이 끝나게 되면 천장이 열리며 주인공들은 옥상으로 이동되고 마지막 보스 엠페러와 최후의 격전을 치르게 된다.

Boss

Emperor

Weak point : Unknown

마지막 보스답게 엄청난 내구력을 과시한다. 약점을 알 수 없다(?)라고 하지만 왠지 엠페러의 가슴 정중앙부에 붉게 빛나는 핵이 수상쩍다. 핵을 노려 공격하자. 엠페러는 옵션과 같은 구체를 몸 주위에 띄워 올린 후 핵을 보호하다 옵션을 발사해서 플레이어를 공격한다. 다행스럽게도 옵션의 내구력은 매지션의 기탄과 비교하면 그나마 제거하기가 쉬운 편이다. 날아오는 옵션을 저지하며 핵을 공격하자. 가끔씩 옵션들을 모아 창모양으로 만들어 플레이어에게 찔러들어오는데 스피드가 그렇게 빠른 편이 아니므로 최대한대로 핵을 노려 연사하자. 라이프가 어느 정도 이하로 줄어들면 엠페러의 공격 패턴이 바뀌는데, 옵션을 모아 지금까지 상대해왔던 보스들의 모습으로 바꾸어 공격한다. 저지먼트일 때에는 본체의 돌격공격, 히로펀트일 때에는 점프공격, 타워일 때에는 물어뜯기, 스트렝스일 때에는 전기를 내리치기…, 뭐 이런 식이다. 역시 가장 처치하기 힘든 공격은 저지먼트와 타워일 때의 공격인데 원래 두녀석들의 원거리 공격과는 달리 근접에서 시도되는 것인 만큼 처치하기가 힘들다. 이 상태에서 또 라이프를 어느 수준 이하로 깎아내면 패턴이 다시 한번 바뀌어서 인간 형태의 모습은 사라지고 핵을 중심으로 해서 무수한 옵션들이 회전을 하면서 조금씩 조금씩 다가와 공격해 온다. 옵션들의 스피드가 엄청나 원거리에서 핵을 히트시키는 거의 불가능이라고 봐도 된다. 이 상태로 조금씩 다가와 플레이어에게 최고로 근접했을 때 돌진해 오는데 그 순간 정말 말 그대로 눈 깜짝할 사이만큼의 핵을 공격할 수 있는 찬스를 얻게 된다. 난사를 하도록 하자. 이렇게 나머지 라이프를 깎게 되면 드디어 엠페러는 쓰러지고….

붉은 가슴의 핵이 약점이다

옵션으로 공격해온다

이렇게 최후의 사격찬스!

창으로 찔러온다

엠페러의 폭발

Ending

막다른 골목으로 골드먼을 몰아넣은 제임스와 해리. 골드먼은 빌딩 아래로 투신하고 그런 그를 뒤로하고 둘은 빌딩을 내려오게 된다. 빌딩밖에는 그들을 환영하는 수많은 사람들이….

환호하는 사람들

뉴튼의 만유인력에 법칙에 입각한 자유낙하

골드먼??!

아리카와 남코가 만났다!!!

파이팅 레이어

아리카와 남코가 공동제작 했다고는 하지만 아무래도 남코보다는 아리카의 냄새가 훨씬 더 짙게 느껴지는 게임이다. 기본적으로 「스파EX」의 시스템에 횡이동과 벽의 존재라는 3D적 요소를 접목시켜 의외의 재미를 선사한다. 캐릭터성이 요즈음 게임치고는 너무 떨어진다는 것이 결점으로 지적되지만 시스템상의 재미로는 여느 대전 게임에 절대 뒤지지 않는다. 합작 게임의 신선한 맛을 느껴보자!

제작사 : 아리카, 남코
장 르 : 대전 격투
발매일 : 발매중

그래픽
조작감
스토리
연출
사운드

FIGHTING LAYER

시스템 공략

기본 조작

약, 중, 강의 펀치 버튼 세 개, 킥 버튼 세 개를 사용한다. 남코보다는 아리카의 영향을 많이 받은 게임이라는 것을 알 수 있는 대목. 철권의 조작기를 기대했던 게이머들은 어서 꿈깨자.

대시

타 대전게임의 대시와 같다. →→로 전방 대시, ←←로 후방 대시를 구사할 수 있다. 전방 대시의 경우 길게 입력해 주면 이동거리가 늘어난다. 입력 후 동작이 끝나기 전까지는 이동을 멈출 수 없지만 중간에 잡기나 다른 기술로 연결하는 것이 가능하다. 특이하게 죠지의 경우만 연속 대시가 가능하다.

회피

버파나 철권의 측면 이동과 완전히 같은 개념이라고 이해하면 된다. 비록 회피모션 자체는 어설퍼도 성능은 꽤 우수하다. →강버튼이라는 이상한 조작이 필요하니 약간의 적응이 필요할 듯(→강P는 화면 안쪽, →강K는 화면 바깥쪽으로 이동한다). 회피 중 다른 동작으로의 연결이 불가능하니 버파의 한국 스텝같은 현란한 움직임은 기대하지 말자.

이래봬도 3D게임이다

잡기

타 대전게임과 다르게 오로지 중버튼으로만 구사가 가능하다. 3D게임답지 않게 잡기 타이밍 포착이 너무 쉽다. 마치 2D게임을 하는 느낌. 원래 아리카의 게임들이 2D쪽의 시스템을 따르고 있었다고는 하지만 명색이 3D 대전 게임인데 이 정도로 잡기가 쉽다는 것은 약간의 넌센스라 생각된다.

뒤로 보내기

대시 중에 잡기를 사용하면 나오는 기술로서 상대를 뒤로 보내 우선권을 잡는 기술이지만 버파의 그것처럼 배후를 점하지는 못한다. 단지 미미한 우선권을 확보할 수 있다는 것 뿐. 사용 후 추가타 입력이 상당히 까다로워

높은 활용도를 기대하기는 어렵다. 잡기가 너무 쉽다는 점을 뒤로 보내기로 약간이나마 커버해보려는 의도인 듯. 뒤로 보낸 후 확정기는 캐릭터마다 다르지만 서서 약P, 앉아 약P 정도가 고작이다(그것도 안 들어가는 캐릭터도 있다). 일단 뒤로 보낸 후 약P 등의 확정기가 들어가면 뜨게 되므로 콤보를 노려볼 수도 있을 듯. 벽을 등지고 사용한다면 추가타 입력이 좀 더 쉬워진다.

뒤로 뺀다

약P 확정

잡기 회피

상대에게 잡힌 후 10프레임(6분의 1초)이내에 같이 잡기 커맨드를 입력하면 잡기 회피가 가능하다. 서로 잡으려다 발동되는 경우가 대부분이니 버파의 잡기 회피처럼 고도의 심리전을 기대하지는 말자. 회피에 성공하면 버라지 블로우 게이지가 5증가한다. 버튼 연타로는 힘드니 타이밍을 익히자.

이지 콤비네이션

약P의 연타로 간단한 콤보 기술을 만들어 낼 수가 있는데 이것을 이지 콤비네이션(줄여서 이지 콤보)라고 부른다. 캐릭터에 따라서는 약P가 아닌 다른 버튼을 사용하거나 아예 없는 경우도 있다. 물론 필살기 캔슬이나 슈퍼 캔슬이 가능하다.

버라지 블로우 (barrage blow)

스파EX시리즈의 슈퍼 콤보라 생각하면 된다. 버라지 블로우 게이지를 한 칸 소모하는 기술로(세 개를 소모하는 버라지 블로우도 있다) 한 캐릭터 당 두 개 이상씩 소유하고 있다. '버러지 블로우'가 아니라는 점에 주의하자.

버라지 블로우 게이지

화면 하단에 표시되는 게이지로 쉽게 말해 기력 게이지이다. 스파EX시리즈의 슈퍼 콤보 게이지와 같은 것. 버라지 블로우를 비롯해 몇몇의 특수 기술들이 이 버라지 블로우 게이지를 소모한다. 세 칸까지 축적할 수 있고 공격 히트시, 가드시에 조금씩 늘어나며 퍼스트 어택이나 잡기 회피 등으로 보너스 축적이 된다는 특징이 있다. 버라지 블로우 게이지의 효율적인 관리가 대전의 중요한 열쇠가 될 것이다.

슈퍼 일루전

새로 선보이는 시스템으로서 사무라이시리즈의 기 폭발과 비슷한 것으로 생각하자. 킥 버튼 모두를 동시에 누르는 것으로 사용이 가능한데 다운시, 공격을 받고 있을 때 등 어떤 상황에서든 발동이 가능하다(심지어는 불에 타고 있을 때도 가능하다). 기술을 사용하면 측면으로 멀리 회피하여 안전거리를 확보하고 버라지 블로우 게이지를 모두 채우게 된다. 한 게임에 단 한번밖에 사용할 수 없으니 전략적으로 잘 생각해 본 후 사용하자. 상대방의 콤보에 걸렸을 때 사용하여 빠져나올 수도 있다는 것을 명심해서 잘 활용해 보자. 슈퍼 일루전을 사용하면 캐릭터 이름 아래의 금색 문장이 은색으로 변한다.

뭔가 나올 듯 하지만

도망이닷

기가 참 일이다

슈퍼 캔슬

스파EX시리즈의 슈퍼 캔슬과 완전히 같은 개념이다. 필살기 ⇨ 버라지 블로우, 버라지 블로우 ⇨ 버라지 블로우 등 특정 기술을 버라지 블로우로 캔슬하여 연결하는 것을 뜻하는 것으로서 아리카 게임의 백미. 일부 캔슬이 불가능한 기술들도 슈퍼 캔슬을 이용하면 캔슬이 가능하다.

하드 어택

스파EX의 가드 크러시를 약간 개량한 것이라 생각하면 좋겠다. 가드 크러시처럼 상대의 상황과 관계없이 닿기만 하면 무조건 가드가 해체되는 것이 아니라 상단 가드로는 가드가 가능하고 하단 가드시에는 가드가 해체되며 히트시에는 다운된다. 강P+강K나 중P+중K처럼 동일한 세기의 펀치와 킥을 같이 눌러주면 되는데 축적하여 사용하는 것도 가능하다. 풀 차지시의 파워는 발군. 하단 가드하는 상대의 가드를 해체했다면 추가타 입력을 놓치지 말자.

하단 가드는 허락치 않아

하드 리버설

버라지 블로우 게이지를 한 칸 소모하는 기술로서 다운시 동일한 세기의 펀치+킥으로 사용한다. 캐릭터마다 모션과 판정이 모두 다르며 대개 자신이 가지고 있는 필살기 중 하나를 약간 변형한 형태이다. 발동시 완전 무적이어서 기상과 동시에 확실한 반격이 가능하기는 하지만 사용 패턴을 읽히게 되면 딜레이를 노출하게 되므로 적절히 사용하자.

죽은 듯 누워 있다가

불시에!

블로우 킥

「사립 저스티스 학원」에서 유명했던 상쇄와 완전히 같은 것. 기술과 기술이 동시에 맞붙었을 때 일어나는 현상으로서 발생 후 서로의 우선권이 동등해진다. 버라지 블로우 게이지에 +5의 보너스가 붙는다. 약 버튼의 통상기는 이 현상이 일어나지 않는다.

저스트 히트

아리카의 인터넷 사이트에 가보면 장황히 설명해 놓았지만 실제 게임상에서는 거의 의미가 없다. 아무래도 개발버전에서 정식버전으로 넘어오면서 수정된 듯. 다른 게임의 카운터 히트 정도로 이해하면 좋겠다.

버튼 연타로 더 빨리 괴로워하자

엑소더스의 EX브레스나 제니스의 잡기에 당하면 몸에 불이 붙게 된다. 괴로워하며 불이 붙은 채로 주위를 걸

어다닐 수 있는데 이때 방화한 쪽은 불붙은 상대에게 추가타를 먹일 수 있고 방화당한 쪽은 상대쪽으로 걸어가서 불을 옮겨 붙일 수 있다. 방화당한 쪽이 버튼을 혼신의 힘을 다해 연타하면 더욱 괴로워하며 더 빨리 움직일 수가 있어 불을 옮겨 붙일 확률이 높아진다. 방화한 쪽이 불을 옮겨 붙이려하는 상대를 뛰어넘어 피하려 한다면 버튼 연타의 속도 조절로 맞대응하여 어떻게든 옮겨 붙여주자. 여기서 엄청난 심리전 공방을 펼치게 되므로 우리는 이를 '불장난'이라 칭할 수 있을 것이다.

아이 전 달아올랐어요

오오 제니스 니도 더 이상은 견딜 수 없어

아아 전 아직도 당신을 원하고 있어요
제니스 냉정해져 넌 사랑이 식었어

대CPU전의 진행

나이트

3스테이지에 등장한다. 기본적으로 불완전한 슈퍼 아머를 가지고 있으며 스피드도 느리고 공격패턴도 매우 단순하지만 내구력이 엄청나다. 제한 시간 내에 완전히 처치하지 못하면 미션 실패가 되어 6스테이지에서 무조건 샤크와 싸우게 된다. 자신의 라이프가 더 많더라도 타임 업으로는 승리할 수 없으며 지더라도 게임은 계속 진행할 수 있다.

SUPER ARMOR!

타이거 · 스카이 호크 · 샤크

6스테이지에 등장하며 3스테이지에서 나이트를 처리했을 경우 셋 중 하나를 선택할 수 있다. 나이트에게 졌다면 무조건 샤크와 싸우게 된다. 난이도는 타이거가 가장 낮고 샤크가 가장 높다. 셋 다 가드를 하지는 못하지만 가드 불능기를 사용해 온다. 쉴 새 없이 공격을 퍼붓다가 공격 타이밍을 읽고 회피하는 것이 중요하다. 타이거는 피타점이 항상 바닥에 붙어 있으므로 하단 킥 계열로 상대하고 호크는 점프 공격으로 상대하자. 샤크는 공략이 상당히 까다롭다. 상황에 맞는 임기응변으로 대처하도록. 호크와 샤크는 스테이지 밖으로 도망갔다가 기습하는 경우도 있으니 주의하자. 동물들과의 대결은 무조건 단판.

성질을 건드리지

뒤로 빠질 때 주의!

갑자기 덮쳐온다

벽파의 제모씨라면!

죠 · 아잠 · 클레멘스

타이거를 이기면 죠, 스카이 호크를 이기면 아잠, 샤크를 이기면 클레멘스가 등장한다. 동물보다는 어렵지 않으므로 일반 CPU전 처럼 생각하면 될 것이다.

아잠의 와이어 공격

알렌

스테이지 5에서 가끔 난입한다. 아직 난입조건은 밝혀지지 않았다.

볼드

파이팅 레이어의 보스로서 역대 대전게임의 보스 중 상대법이 가장 특이한 듯. 볼드의 특기는 바로 반격기. 아무 때나, 어떤 기술이나 반격이 가능한데 특징은 플레이어가 사용한 기술을 그대로 복제해 반격한다는 것이다. 버라지 블로우를 반격당한다면 참 즐거울 것이다. 일단 가드에만 치중하면 볼드는 가드 불능의 다이빙을 사용해오는데 이 다이빙을 피해 딜레이를 공략하자. 공격이 가능한 때가 거의 이때뿐이므로 모든 수단을 동원하여 확실한 대미지를 뽑아놓자. 엔딩은 기대하지 말자. 부탁이다. 기대하지 말자.

ARE YOU READY?

이분이시다

내가 졌다

그런데 니가 진다

다이빙이다 피하자

불쌍한 척해도 소용없어!

캐릭터 공략

세슈 츠키카게

사무라이 시리즈의 쿠로코를 연상케 하는 캐릭터로서 외모에 걸맞지 않게 상당히 강하다. 점프 공격을 비롯한 기본기의 판정이 최고 수준이고 닌자 캐릭터답게 빠른 스피드까지 지니고 있다. 게다가 장풍류 기술이 거의 없는 이 게임에서 이부압은 세슈의 큰 강점으로 작용. 스파EX 독트린 다크의 와이프처럼 철추를 이용해 끌어당기기를 구사한다. 가드당해도 부담이 적은 선추, 인박, 이부압의 장점을 이용해 계속 주도권을 잡아 나가자. 앉아 중킥 캔슬 ⇨ 필살기와 하드 어택을 혼용하면 큰 효과를 볼 수 있을 것이다. 닌자 캐릭터들의 전공기술인 지사를 활용하면 좀 더 패턴을 다양화시킬 수도 있다. 그리고 'SES 슈'가 아니라는 사실도 쇼체크 사항!

기술명	커맨드
특수기	
요격참	→강P
필살기	
이부압	↓↘→ P
질부압	(공중에서)↓↘→P
선추	↓↙←P(K or ↓↘→P로 파생)
인박	↓↙←K(P or ↓↘→K로 파생)
지사	←↓↙ P
혼미	(공중에서)PPP동시
버라지 블로우	
팔지대사	↓↘→↓↘→P
무지질풍	↓↙←↓↙←P(공중가능)
하드 어택	
무압참	동일한 세기의 P+K
이지 콤보	약P ⇨ 약P ⇨ 약P ⇨ 약P

기술설명

요격참(→P)

회피 공격. 타 캐릭터의 회피 공격에 비해 약간은 고성능이다. 추천하는 기술은 아니지만 좀 더 즐거운 대전을 원하는 게이머라면 연구해 보는 것도 좋을 듯.

이부압(↓↘→P)

다단 히트하는 장풍류 공격이다. 약으로 사용하면 3히트, 중은 4히트, 강은 5히트한다. 이 게임은 「용호의 권」처럼 기본기를 이용해 장풍류 기술을 무마시킬 수 있지만 이부압의 경우는 그것이 불가능하다. 의외로 딜레이가 적으니 패턴이 읽히지 않는 한도 내에서 적극적으로 사용하자. 중킥 등에서 캔슬로 사용하면 상대가 가드해도 우선권이 세슈에게 있다는 점을 잘 활용해보자.

질부압(공중에서↓↘→P)

이부압의 공중버전이다. 통상 2D게임의 공중 장풍처럼 체공시간 조절의 용도, 혹은 상대의 대공기를 읽고 사용할 수 있다. 이부압과 마찬가지로 다단 히트한다.

선추(↓↙←P)

머리 위로 철추를 휘두른다. 철추가 360도 회전하므로 상대의 횡이동에 대응할 수 있다는 것과 가드당해도 딜레이가 작다는 것이 장점. 약으로 사용시 리치가 매우 짧아 대공용으로의 사용이 겨우 가능한 정도. 강으로 구사하면 리치는 길지만 딜레이가 부담이 되어 중거리 견제용으로나 쓸 수 있다. 역시 중으로 구사하는 것이 가장 무난하다. 기술 구사중 킥 버튼을 입력하면 인박으로 변경하는 것이 가능하고 ↓↘→P를 입력하면 스파EX의 독트린 다크처럼 철추를 던져 상대를 끌어올 수 있다. 끌어온 후에 여러 가지 콤보를 넣을 수 있는 것은 당연. 선추가 히트하면 철추던지기까지 연계된다는 것을 반드시 기억하자.

돌려 돌려

두레박 팔자

인박(↓↙←K)

선추와는 달리 철추를 허리높이로 휘두른다. 기술 구사중 P를 입력하면 선추로 변환하는 것이 가능하다. 인박에서 파생되는 철추던지기는 선추에서 파생되는 것보다는 고도가 낮지만 하단은 아니다. 철추던지기가 히트했을 때 선추의 그것과는 달리 끌어오는 것이 아니라 그냥 대미지를 입히는 것으로 끝난다. 인박을 약 버튼으로 사용하면 강P이부압도 모두 튕겨낼수 있다는 것을 알아두자.

다리가 비었어!

지사(←↓↙P)

대개의 닌자 캐릭터들이 갖고 있는 워프기술로 버튼에 따라 나타나는 지점이 변한다. 약으로 사용하면 상대의 전방, 중은 머리 위, 강은 배후에 나타난다. 나타나는 지점이 공중이므로 낙하하면서 공중 공격을 노리자. 중펀치로 사용해 상대의 머리 위에서 떨어질 경우 역가드 공격인 중킥을 사용하면 가드 방향에 혼란을 줄 수 있다는 것도 체크사항. 질부압으로 체공시간을 조절해 주는 것도 가능하다.

약P

중P

강P

혼미(공중에서 PPP동시)

공중에서 머리로 낙하하는 기술. 높은 고도에서 가드당하면 딜레이가 상당하니 낙하각도를 잘 계산하여 상대의 발끝을 겨냥하여 사용하자.

무압참(동일한 세기의 P+K)

세슈의 하드 어택으로 기술 히트시의 모션이 사무라이시리즈의 일섬과 흡사하다. 하단 가드 시에는 타 캐릭터의 하드 어택과 마찬가지로 가드가 열리게 되니 추가타 입력을 잊지 말도록. 발생은 비교적 빠른 편.

고전적인 연출이다

팔지대사(↓↘→↓↘→P)

버라지 어택으로서 횡이동하며 이부압을 난사한다. 횡이동한다는 특성 때문에 상대의 기술을 회피할 수 있고 딜레이도 작다는 장점이 있다.

무지질풍(↓↙←↓↙←P)

기술의 판정이 공중에서 발동하기 때문에 통상의 방법으로는 히트시키기가 어렵다. 힘들지만 대공으로 사용이 가능할 수도 있다. 역시 이지 콤보의 3격에서 연계시키는 것이 가장 무난한 방법. 대미지는 낮은 편이다.

추천 콤보

- 점프 강킥 ⇨ 앉아 중펀치 ⇨ 앉아 중킥(앉아 중펀치에서 강제 연결) ⇨ 선추(↓↙←P) ⇨ 철추던지기(↓↘→P) ⇨ 앉아 중킥 ⇨ 선추(↓↙←P)
- 점프 강킥 ⇨ 이지 콤보 3격까지 ⇨ 무지질풍(↓↙←↓↙←P)

지그지드 바톨

몽골 씨름을 구사하는 전형적인 파워형 캐릭터. 파워형 캐릭터답게 상대에게 주는 위압감이 상당하다. 앉아 중펀치, 서서 중킥, 서서 강펀치 등 강력한 판정의 지상 기본기로 위압감을 배가시키자. 가이아 솔로 상대의 행동반경을 좁히며 주도권을 잡아 나가는 것이 대전의 관건이 될 것이다. 킬 더 베어로의 기습도 항상 염두에 두고 위에 밝힌 지상 기본기로 끊임없이 상대를 괴롭히는 것이 중요. 크로스 솔과 크로스 테라를 제대로 활용할 수만 있다면 접근전에서는 확실히 지그지드의 페이스를 만들어 갈 수 있다. 콤보의 파워도 엄청나므로 견제와 기습, 찬스의 확실한 포착만 제대로 이루어진다면 상당히 강력한 캐릭터가 될 것이다.

기술명	커맨드
특수기	
더 롤	→강P or 강K
필살기	
킬 더 베어	↓↘→P
크로스 솔	↓↙←P
크로스 테라	↓↙←K
가이아 솔	↓↘→K
버라지 블로우	
그레이트 메이커	↓↙←↓↙←P
테라 드라이브	↓↘→↓↘→P
데이 브레이크	↓↘→↓↘→K
하드 어택	
아인 스나이퍼	동일한 세기의 P+K
이지 콤보	약P ⇨ 약P ⇨ 약P ⇨ 약P ⇨ 약P

기술설명

더 롤(→P or K)

타 캐릭터의 회피와는 다르게 횡으로 크게 구른다. 회피 능력은 뛰어나지만 딜레이가 커서 더 효율적이라고는 할 수 없다.

킬 더 베어(↓↘→P)

리치는 길지 않지만 접근전을 메인으로 하는 지그지드이기에 기습용으로 쓰이게 된다. 하단 공격을 피하며 가격할 수 있다는 것을 기억하자. 딜레이가 상당히 커서 가드당했다면 반격해오는 상대에게 슈퍼 캔슬로 역습을 노려보자. 앉아 중펀치 등에서 캔슬로 사용하는 것도 좋다. 슈퍼 캔슬은 불가능하다.

일단 꽂어

크로스 솔(↓↙←P)

상단 반격기. 모든 기본기와 점프 공격, 필살기까지 반격할 수 있다. 기술 성공시 테라 드라이브로 슈퍼 캔슬을 해주자. 반격기라는 기술의 특성상 상대의 패턴을 읽고 사용하는 것이 포인트가 된다. 역으로 자신이 반격기의 패턴을 읽혀 버릴 수 있으니 적절히 사용하자.

버라지 블로우?

버라지 같은 놈

크로스 테라(↓↙←K)

크로스 솔의 하단 버전이다. 하단 기술의 사용패턴을 확실히 읽는 것이 중요. 크로스 솔과 마찬가지로 슈퍼 캔슬을 할 수 있고 잡기에 노출된다.

가이아 솔(↓↘→K)

활용도가 상당히 높은 기술로 상대의 움직임을 봉쇄하는 역할을 담당한다. 버튼에 따라 솟아오르는 바위의 위치를 확실히 기억해두자. 가이아 솔이 나오는 것을 보고 점프해 들어오는 상대에게는 여지없이 크로스 솔로 반격해 주자. 원거리에서 점프하는 상대의 착지지점에 사용해주는 것도 좋은 방법. 기술 히트시에 상대에게 경직이 생기는데 이때 콤보를 넣어줄 수 있으므로 일거에 큰 대미지를 뽑는 것이 가능하다. 밀착거리에서 사용하면 2히트한다는 것도 알아두자.

그레이트 메이커(↓↙←↓↙←P)

히트시 바닥에 튕겨 높이 솟아오르므로 공중 콤보 연계가 가능할 것 같지만 쉽지 않다. 활용도가 그리 높지는 않으니 취미용으로나 즐겨보자.

테라 드라이브(↓↘→↓↘→P)

지그지드의 주력 버라지 블로우 기술로서 기술 자체의 대미지도 상당하고 상대를 띄우기까지 한다. 이동거리도 길어 상대를 구석으로 몰아넣을 수 있다는 것도 무시할 수 없는 장점.

데이 브레이크(↓↘→↓↘→K)

상대를 토스하여 하늘 높이 띄운다. 띄우기 기술이기에 콤보로 연계하는 것은 당연. 타이밍이 좀 어렵지만 테라 드라이브로 이을 수도 있고 기력이 없다면 서서 중킥 ⇨ 킬 더 베어로 연계할 수도 있다.

아인 스나이퍼(동일한 세기의 P+K)

지그지드의 하드 어택으로서 기술 발동시 자세가 낮아 상단 회피 능력을 갖는다는 것이 큰 장점이다. 발생 속도도 괜찮은 편이다.

추천 콤보

- 점프 강킥 ⇨ 이지 콤보 3격까지 ⇨ 테라 드라이브(↓↘→↓↘→P) ⇨ 데이 브레이크(↓↘→↓↘→K) ⇨ 서서 중킥 ⇨ 킬 더 베어(↓↘→P)
- 가이아 솔(↓↘→K) ⇨ 테라 드라이브(↓↘→↓↘→P) ⇨ 데이 브레이크(↓↘→↓↘→K) ⇨ 서서 중킥 ⇨ 킬 더 베어(↓↘→P)

카프릿쵸

전형적인 변태 캐릭터라고 하기엔 뭔가 범상치 않은 구석이 있는 놈이 바로 카프릿쵸이다. 일단 카프릿쵸는 버섯을 심어야 한다. 물론 세상일에 쉬운 것이 없듯 버섯심기도 쉬운 일은 아니지만 어떻게든 심어야 한다. 제법 리치가 긴 앉아 중킥(하단은 아니다)과 서서 강킥 등으로 최대한 상대의 접근을 저지하며 기습적으로 버섯을 심자. 일단 버섯을 심으면 상당히 유리한 상황이 되지만 버섯을 심었더라도 버섯을 이용한 심리전을 마스터하지 못했다면 활용이 그리 쉽지는 않을 것이다. 물론 마스터했을 경우엔 당신의 버섯은 엄청난 무기로 작용! 기본기 캔슬의 메로메로 등으로 상대의 라이프를 줄여 나가며 대공용 앉아 중펀치 등으로 어떻게든 버섯 심을 기회를 잡아 나가자. 버섯을 이용한 심리전이 카프릿쵸의 재미이자 승부의 관건!

기술명	커맨드
특수기	
모헤	→강P
필살기	
메로메로	↓↘→P
오로	↓↙←P or K
론	(오로 후)→↓↘P or ←↓↙K
쵸모	(오로 후)←↓↙P
오론모	(오로 후)↓↓P
오루게나	(오론모 후)P or K
오로이구	(오론모 후)←↓↙P
오로오로	(오론모 후)↓↙←P
우푼가	→↓↘P
버라지 블로우	
카브릿쵸	(공중에서)↓↘→↓↘→P
피브릿쵸	↓↘→↓↘→K
하드 어택	
모헤베	동일한 세기의 P+K

기술설명

메로메로(↓↘→P)

기어가다가 P를 추가 입력하면 공중으로 뛰어오르는데 상승, 하강시에 각각 한 번씩 판정이 있다. 하강시 가드당했다면 딜레이가 엄청나니 주의. 자세가 낮으므로 상당한 회피 능력이 있고 기본기에서 캔슬로 이을 수도 있어 제법 활용가치가 있다.

기어가다가

추가 입력

오로(↓↙←P or K)

버섯심기. 버섯을 이용한 모든 행동이 이 오로에서부터 시작한다. 버섯이 완전히 심어지기 전까지는 무방비 상태이므로 심을 타이밍을 포착하는 것이 중요하다. 버튼에 따라 심는데 필요한 시간이 다른데 약 버튼이 가장 빠르다. 비록 강 버튼으로 심을 때 가장 크고 강력한 버섯이 나오지만 약하더라도 버섯을 심는 것만으로 상당히 유리해지므로 약 버튼으로의 사용을 권한다. 펀치로 심으면 독버섯이 나오고, 킥 버튼으로 심으면 보통 버섯이 나온다.

독버섯

식용버섯

론(오로 후←↓↙ or →↓↘K)

버섯을 이동시키는 기술로 →↓↘로 입력하면 상대쪽으로, ←↓↙로 입력하면 카프릿쵸쪽으로 버섯이 이동한다.

쵸모(오로 후←↓↙P)

심어 놓은 버섯을 키운다. 약 버튼으로 심은 버섯은 두 번, 중 버튼으로 심은 것은 한 번 키울 수 있다. 강 버튼으로 키운 것은 더 이상 커지지 않는다.

오론모(오로 후↓↓P)

심어놓은 버섯을 집어든다. 아무데서나 집을 수 있는 것은 아니고 카프릿쵸 바로 앞에 버섯이 있어야 한다.

오루게나(오론모 후 P or K)

집어든 버섯을 던진다. 펀치는 공중으로 던지고, 킥은 바닥으로 굴린다. 버튼의 세기에 따라 버섯이 날아가는 속도가 달라진다. 점프하여 버섯을 상대의 등뒤로 던지고 론으로 끌어오는 전법도 생각해 볼 수 있다.

뒤로 던지고

론으로 뒤치기

오로이구(오론모 후←↓↙P)

맛있냐?

버섯을 먹는다. 독버섯은 기력, 보통 버섯은 라이프를 회복시킨다. 버섯이 클수록 먹는데 걸리는 시간이 길고 회복량이 많아진다. 먹는 동안엔 딜레이가 생기니 버섯을 경계해 상대가 접근하지 못할 때 기습적으로 먹자.

오로오로(오론모 후↓↙←P)

집어든 버섯을 내려놓는다. 전략적인 면을 고려하여 적절한 위치에 버섯을 내려놓자.

우푼가(→↓↘P)

가드 불능의 이동 잡기 기술. 가드에 치중하는 상대에게 적극적 사용을 권한다. 리치와 발생속도는 탁월한 수준은 아니어도 적당한 정도는 된다. 기술 성공시의 모션이 제법 섹시하다.

모헤베(동일한 세기의 P+K)

카프릿쵸의 하드 어택으로서 점프하여 날아가는 덕에 하단을 피할 수 있다는 장점이 있다. 버섯을 이용하여 상대를 가드하게 만든 후에 하단 공격과 모헤베로 효과적인 이지선다를 걸 수 있다.

카브릿쵸(공중에서↓↘→↓↘→P)

공중에서만 발동하는 버라지 블로우. 역시 피브릿쵸나 메로메로 파생기에서 연결하는 것이 주된 사용법이다. 캐릭터의 이름은 카프릿쵸이니 혼동하지 말자.

피브릿쵸(↓↘→↓↘→K)

의외로 판정이 약하다. 콤보에서의 연계나 리버설, 혹은 딜레이를 노리는 상대에게 슈퍼 캔슬로 써주는 것이 좋을 듯. 사용 후 공중으로 떠오르기 때문에 카브릿쵸로 연계하는 것이 가능하다.

추천 콤보

- 점프 강킥 ⇨ 서서 중펀치 ⇨ 앉아 중킥(서서 중펀치에서의 강제 연결이 까다롭다) ⇨ 메로메로(추가 입력: ↓↘→PP) ⇨ 카브릿쵸(공중에서↓↘→↓↘→P)

ARCADE

ARCADE

쵸지

쵸지는 강력한 기본기와 안정적인 견제기로 게임을 수세하게 풀어 나갈 수 있다. 특히 전 후방 대시는 타 캐릭터와는 다른 모션으로 연속 대시가 가능하다. 이를 이용해 적에게 쉽게 다가가거나 도망 칠 수 있다. 게다가 대시 중에 이글 크로우, 블룻 케이드 등을 손쉽게 쓸 수 있어 활용범위가 넓다. 필살기보다는 기본기로 패우는 스타일이며 안전 위주의 방어형 캐릭터이므로 설불리 공격하지 말고 한 대 한 대 착실히 패려가다가 기회를 보아 연속기를 넣자. 쓸만한 견제기는 하단 중K와 킬 소배트로 어느 것이나 히트하면 팔랑크스로 캔슬이 가능하다. 대공기는 근거리라면 점프 중K, 원거리라면 이글 크로우를 써주자. 이글 크로우는 강력한 판정, 빠른 발동 등으로 인해 지상에서 쓰기에도 무리가 없지만 가드당하면 딜레이가 크기 때문에 충분한 주의가 요구된다.

기술명	커맨드
특수기	
룰 피스트	←중P
스매시 킥	→중K
배시 리스크	대시중 강P
트라이엄프	벽을 향해 점프한 뒤 레버를 반대로
필살기	
이글 크로우	↓↙←K or 대시중 K
킬 소배트	↓↘→K
블룻 케이드	(대시중 적 근처에서) P+P
버뮤다 블로우	
재규어 러시	↓↘→↓↘→P
팔랑크스	↓↘→↓↘→K(공중에서도 가능)
이지 콤보	약P ⇨ 약 ⇨ P약P
	약P ⇨ 약P ⇨ →약P

기술설명

룰 피스트(←중P)

파워도 좋고 리치도 긴 편이지만 판정이 너무 높아서 앉아있는 적 머리 위로 그냥 흘러가 버린다.

스매시 킥(→K)

앞으로 살짝 점프하며 차는 기술로 발동은 조금 느린 편. 그러나 히트시에는 팔랑크스로 캔슬이 가능하니 히트시켰다면 잊지 말고 팔랑크스를 넣어주자.

배시 리스크(대시중 강P)

대시로 파고든 후에 훅을 날리는 기술로 중단 판정이다. 발동은 약간 느리지만 히트한다면 팔랑크스로 캔슬이 가능하다.

트라이엄프(벽을 향해 점프한 뒤 레버를 반대로)

벽 반동을 이용한 삼각 점프. 상대보다 높이 점프하여 공중전에서 유리하다.

이글 크로우(↓↙←K)

쵸지의 주력 기술. 마치 이소룡의 드래곤 킥을 연상케하는 포즈로 이단 옆차기를 한다. 대미지도 짭짤하고 발동이 무척 빨라서 준비 동작이 거의 없다. 판정도 상당히 큰 편. 앉아서 견제만 하는 적에게 과감하게 써줘도 원거리만 아니라면 무리없이 들어간다. 하단 중K에서 연결되며 히트시엔 팔랑크스로 캔슬이 가능하다.

여러모로 쓸모있는 이글 크로우

킬 소배트(↓↘→K)

앞으로 살짝 점프해서 뒤돌려차기를 하는 기술. 상대의 하단 공격을 흘리고 들어간다. 막혀도 딜레이가 거의 없고 히트시엔 팔랑크스로 캔슬이 가능하다. 하단 중K에서도 연결된다. 주력 견제기술.

블룻 케이드(대시중 P+P)

대시해서 상대방을 잡아서 꺾는 기술로 잡기 풀기가 안 된다. 앉아있는 상대도 잡아버린다. 배시 리스크와 이지선다가 가능. 그러나 견제가 심한 이 게임에서 자주 쓰지는 못한다.

재규어 러시(↓↘→↓↘→P)

판정이 좋은 펀치로 시작하는 난무(?)계열 초필살기. 기술 발동시 무적시간이 존재하고 도중에 팔랑크스로 캔슬이 가능하다. 그러나 대미지는 별로. 버튼을 강P로 입력하면 마지막이 킥으로 변한다.

팔랑크스(↓↘→↓↘→K)

앞으로 낮게 점프하면서 적을 차올리는데 히트하면 공중에서 적을 사정없이 밟아버리는 더할 나위 없이 호쾌한 기술. 거의 모든 기본기, 필살기에서 캔슬이 가능하며 대미지도 괜찮은 편. 그러나 적에게 가드당하면 경직시간이 꽤 길어 웬만한 연속기는 다 맞아야 한다.

추천 콤보

- 점프 공격⇨약P약P⇨킬 소배트(↓↘→K)⇨팔랑크스(↓↘→↓↘→K)
- 점프 공격⇨하단 중K⇨킬 소배트(↓↘→K) or 이글 크로우(↓↙←K)⇨팔랑크스(↓↘→↓↘→K) (단, 이글 크로우 후에 팔랑크스는 구석에서만 히트함)
- 점프 공격 ⇨ 약P 약P⇨재규어 러시(↓↘→↓↘→P)⇨팔랑크스(↓↘→↓↘→K)

점프 강K

약P ⇨ 약P

아다다다!!

재규어 러시에 이어…

하단 중K로 견제 툭

히트하면 킬 소배트로 연결

밟아주자!

팔랑크스까지 들어간다!!

알렌

알렌은 스파EX와 별로 달라진 점이 없다. 연속기도 그대로이고 위력이나 판정도 그대로다. 스테이지가 넓었던 스파EX와는 달리 한정된 스테이지를 가지고 있는 파이팅 레이어에서 알렌은 상대방을 꼼짝 못하게 묶어놓기가 훨씬 쉬워졌다. 하단 중K, 소울 포스로 견제하며 상대를 구석이나 벽으로 몰아넣고 서서히 괴롭히는 전법이 유효하다. 스파EX에서도 워낙 좋았던 캐릭터라 연속기만 마스터하고 시스템만 확실히 익힌다면 최강의 캐릭터로 등극할 날이 멀지 않았다. 알렌의 하드 어택은 모으는 시간에 비례해 날아가는 거리가 늘어난다.

기술명	커맨드
특수기	
우라！킥	→중K
필살기	
소울 포스	↓↘→P
라이징 드래곤	→↓↘P
저스티스 피스트	←↓↙P
홀딩 킥 改	(적 근처)→↘↓↙←K+P
버라지 블로우	
파이어 포스	↓↘→↓↘→P
트리플 브레이크	↓↘→↓↘→K
러싱 그레이드	↓↙←↓↙←P+P
러싱 어설트	↓↙←↓↙←K+K
러싱 어설트 추가타 1	↓↘→P
러싱 어설트 추가타 2	←↓↙P
러싱 어설트 추가타 3	→P

기술설명

우라！킥(→중K)

앞으로 살짝 점프하여 뒤돌려차기를 한다. 버라지 블로우로 캔슬이 가능하다. 그러나 대전 중에는 그다지 쓸 기회가 없다.

소울 포스(↓↘→P)

알렌판 파동권. 흔하디 흔한 장풍으로서 앉아 중K 등에서 연속기로 들어간다. 물론 파이어 포스, 트리플 브레이크 등의 버라지 블로우로도 캔슬이 가능하다. 장풍을 쏜 뒤에 딜레이가 거의 없어서 점프로 넘어오는 상대는 라이징 드래곤으로 격추가 가능하다.

파동권(?)

라이징 드래곤(→↓↘P)

알렌판 승룡권. 주 사용법은 대공기이지만 점프 공격과 부딪치면 잘 씹혀서 그다지 효과적이지 않다. 강 라이징 드래곤은 다단 히트에 판정도 크므로 지상에서 게이지가 없을 때 연속기의 마무리로 사용하자.

저스티스 피스트(←↓↙P)

돌진계통의 기술. 잽싸게 대시하며 정권을 날린다. 맞든 안 맞든 기술이 끝나면 자세를 가다듬는데 이때는 무방비 상태. 단, 버라지 블로우로 캔슬하거나 슈퍼 일루젼으로는 도망갈 수 있다. 앉아 중K 등의 기본기에서 캔슬로 연결된다.

홀딩 킥 改(→↘↓↙←K+P)

EX에 있었던 기본 잡기가 모션이 약간 변하여 커맨드 잡기가 되었다. 대미지도 크고 연출이 화려하며 무엇보다 커맨드가 쉬워 자주 쓰게 된다. 게다가 잡힌 상대에게 주는 정신 대미지도 만만치 않다. 피니시로 써주면 상당히 멋있다.

북두신권(?)

파이어 포스(↓↘→↓↘→P)

소울 포스의 강화기술. 알렌판 진공파동권. 대부분의 필살기에서 캔슬로 연결되며 다른 버라지 블로우로도 캔슬이 가능하다.

트리플 브레이크(↓↘→↓↘→K)

상대방을 연달아 차올리는 기술. 마지막 발차기로 적을 차올린 후 떨어지는 상대에게 저스티스 피스트를 맞출 수 있다. 저스티스 피스트 후 다시 트리플 브레이크로 캔슬하여 차올리기도 가능하다.

러싱 어설트(↓↙←↓↙←K+K)

기술을 쓰면 몸이 잠깐 빛나는데 이때 추가타를 넣어야 한다. 쓰기도 어렵고 추가타를 하나씩 쓸 때마다 게이지를 하나씩 소비한다. 게다가 대미지도 작아 실전에서는 그다지 쓸모가 없다.

러싱 그레이드(↓↙←↓↙←P+P)

러싱 어설트와 비슷하지만 특별히 추가타를 넣어주지 않아도 된다. 필살기나 다른 버라지 블로우에서 들어가기는 하지만 별 쓸모는 없다. 역시 게이지를 세칸 사용한다.

추천 콤보

- 점프 공격⇨앉아 중K⇨소울 포스(↓↘→P) or 저스티스 피스트(←↓↙P)⇨파이어 포스(↓↘→↓↘→P)⇨트리플 브레이크(↓↘→↓↘→K)⇨저스티스 피스트(←↓↙P)⇨트리플 브레이크(↓↘→↓↘→K)
- 우라~! 킥(→중K)⇨소울 포스(↓↘→P) or 트리플 브레이크(↓↘→↓↘→K)

블레어 데임

블레어를 하다 보면 정말 모든 것이 길다는 걸 알 수 있다. 공격이 닿기만 하면 바로 슈트 킥 연계기가 들어가기 때문에 항상 레버를 돌리고 있자. 슈트 킥 후 마지막 버튼을 어떤 버튼을 눌렀느냐에 따라 3가지 형태의 공격이 나오는데 이것을 잘 이용해서 상대를 혼란시키도록 하고 어떤 버튼으로 마무리하던 간에 기술이 막혀도 전혀 딜레이가 없으므로 남발해도 좋다. 또한 잡기 도중 버튼을 누르면 무릎으로 차는 횟수가 늘어나니 버튼을 박박 긁자.

기술명	커맨드
특수기	
스텝 사이드 킥	→중K
사이드 스텝	→강P
슈트 킥	↓↙←K 추가 입력(↓↙←K 2회)
슬라이딩 애로우	↓↘→K
크리센트 킥	(공중에서) ↓↙←K
라이트닝 니	(접근해서) →K 캐치후 →↓↘K
버라지 블로우	
페리어 기프트	↓↘→↓↘→P
스핀사이드 슈트	↓↘→↓↘→K
하드 어택	
트릭 킥	같은 세기의 P+K(모을수록 세짐)
이지 콤보	약P ⇨ 약P ⇨ 약P ⇨ 약P

기술설명

스텝 사이드 킥(→중K)

한 스텝 나가서 발로 차는 기술로 블레어 다리가 길다는 걸 확인시켜주는 기술. 스텝 사이드 킥은 리치가 매우 길기 때문에 최강의 견제용 기술. 남발해도 전혀 딜레이가 없다.

슈트 킥(↓↙←↓↙←K, 추가입력 ↓↙←2회)

블레어의 주 필살기. 이후 버튼에 따라서 공격 형태가 달라진다. 약 킥으로 마무리했을 때는 상대와 다시 가까워지고, 중킥으로 마무리했을 때는 상대를 내려찍으며, 강 킥으로 끝냈을 때는 상대를 띄운다. 강 킥으로 상대를 띄웠을 때는 추가타로 슬라이딩 애로우가 살짝 들어간다. 슈트 킥 도중 버라지 블로우가 캔슬되어 나가는데 이때 최강 콤보를 넣을 수 있다.

크리센트 킥(공중에서 ↓↙←K)

공중 서머솔트라고도 할 수 있는데 점프 공격판정이 매우 좋아서 거의 모든 공격을 씹어버리는 장점이 있다. 점프 공격을 하는 동시에 바로 크리센트 킥으로 캔슬할 수 있다는 것도 명심하자.

라이트닝 니(접근해서 →K 캐치 도중 →↓↘K)

캐치 도중에 쓰는 피니시 공격. 대미지도 상당하며 버튼을 누를수록 차는 횟수가 늘어나니 마구 긁자.

페어리 기프트(↓↘→↓↘→P)

상대에게 도발한 후 돌면서 하이 점프를 한 후 빙글빙글 돌면서 연타하는 화려한 기술. 도중 약P와 강P를 연타할수록 콤보 수가 늘어난다.

ARCADE

가토

역시 이 게임의 주인공. 엄청난 파워를 자랑하는 기본기 및 필살기와 쉬운 연속기, 게다가 완벽에 가까운 버라지 블로우까지. 기술들이 하나같이 돌진계통이라 적을 몰아붙이기 쉽다. 하단 중K와 중단기인 장작패기로 적을 괴롭히다가 잔뜩 얼어있는 상대에게는 황행사를 먹여주자. 점프 중P는 2히트하여 연속기를 넣기 편하다. 특별한 대공기는 없지만 앉아 강K가 대공기 구실을 충분히 해준다. 적을 몰아붙이며 게이지를 채우다가 히트하면 연속기로, 가드가 견고하면 황행사로 잡는 것이 가토에게 가장 이상적인 전법이다.

기술명	커맨드
특수기	
쌍격각	→중K
파격각	←강K
이선권	←강P
필살기	
뼈 가르기	↓↘→P
장작패기	↓↙←P
종 가르기	→↓↘P
버라지 블로우	
황행사	↓↙←↓↙←P
한의 축제	↓↘→↓↘→P
이지 콤보	약P⇨약P⇨약P⇨약P⇨약P

기술설명

쌍격각(→중K)

앞으로 전진하며 발차기를 2번 하는 기술. 물론 버라지 블로우로 캔슬이 가능하다. 하지만 딜레이가 커서 그다지 쓸 기회가 적다.

파격각(←강K)

횡이동을 한 후에 뒤돌려차기를 한다. 횡이동을 한 후 공격한다는데 의의를 두자. 실전에서는 그다지 쓰이지 않는다.

이선권(←강P)

횡이동을 한 후에 이번에는 펀치를 먹인다. 파격각보다는 조금 빠르고 긴 편이다. 하지만 역시 실전에선 봉인이다.

뼈 가르기(↓↘→P)

앞으로 한발 빠르게 전진하며 정권 지르기를 한다. 알렌의 저스티스 피스트와 비슷하지만 그보다 더 빠르다. 거의 모든 기본기에서 캔슬로 들어가고 한의 축제로 캔슬할 수 있다. 막혀도 그다지 딜레이가 없기 때문에 안심하고 써도 좋을 듯.

장작패기(↓↙←P)

앞으로 살짝 점프한 뒤에 내려찍는 기술. 중단 판정이고 히트 후에는 약P⇨중P⇨강P⇨약K⇨중K가 추가로 히트한다. 하단 중K에서 캔슬로 들어가고 추가타 히트시 한의 축제로 캔슬이 가능하다.

종 가르기(→↓↘P)

어퍼컷을 날려 상대를 띄우고 그 상태에게 연속으로 잽을 날린다. 대공기로 쓰기에는 무리가 있고 지상에서의 판정도 그다지 강한 것은 아니다 그러나 발동이 빨라 연속기로 넣고 쓰기에 편하다. 게다가 가드당해도 허점이 크지 않다. 버튼 연타로 히트 수가 증가한다.

버튼을 연타하자

황행사(↓↙←↓↙←P)

대시 던지기 기술로 무적시간이 길다. 주로 상대방의 연속 공격을 막다가 넣거나 다운된 상태에서 일어나며 리버설을 노리는 경우가 많다. 기술의 특성상 기본기, 필살기에서 연결되지는 않는다. 그러나 대미지가 워낙 커서 단발로도 충분히 가치가 있다.

이것을 막을 수 있으리라 생각하니!!

한의 축제(↓↘→↓↘→P)

뼈 가르기의 강화판. 뼈 가르기를 5번 연속으로 먹인다. 판정, 발동, 파워 등 모든 것이 완벽한 기술. 거의 모든 기술과 필살기에서 캔슬로 이어진다.

장작패기가 히트했다면

연속 콤보를 4개까지만 넣고

종 가르기!!

추천 콤보

- 점프 공격⇨약P약P약P약P⇨뼈 가르기(↓↘→P)⇨한의 축제(↓↘→↓↘→P)
- 점프 공격⇨하단 중K⇨뼈 가르기(↓↘→P) or 장작패기(↓↙←P) 추가타 4히트(약P중P강P약K)⇨한의 축제(↓↘→↓↘→P)
- 쌍격각(→중K)⇨한의 축제(↓↘→↓↘→P)

점프 공격

이지 콤보를 4번만 때리고

캔슬로 뼈 가르기가 들어간다

물론 종 가르기로 캔슬된다

스핀 사이드 슈트(↓↘→↓↘→K)

무참히 연타하는 기술. 마지막에는 캐치잡기로 피니시한다. 판정도 좋아서 대공용으로도 쓸 수 있으면 페어리 기프트로 바로 연결이 된다.

추천 콤보

우선 서서 중K와 앉아 중K 후 슈트 킥(↓↙←K) 연계기가 들어간다는 걸 상기하자.

- 슈트 킥 ⇨ 마지막 슈트 킥 강K ⇨ 슬라이딩 애로우(↓↘→K)
- 슈트 킥 ⇨ 스핀 사이드 슈트(↓↘→↓↘→K) ⇨ 페어리 기프트(↓↙←↓↙←P)
- 점프 강킥 ⇨ 약펀치 2회 ⇨ 슬라이딩 애로우
- 점프 강킥 ⇨ 약펀치 2회 ⇨ 슈트 킥 ⇨ 스핀 사이드 슈트 ⇨ 페어리 기스트

아악! 내다리!!!

쾅!

퍽퍽!

버튼 긁어!!!!!!

숙여!

내 다리 걸다니꺅!!

홍길성

홍길성은 태권도 사용자인 만큼 적당히 K만 가지고도 충분히 이길 수 있다. 이지 콤보 대신 존재하는 킥 콤보는 히트 여부에 상관없이 무조건 끝까지 기술을 쓰기 때문에 상대를 다운 시켜놓고 킥 콤보로 접근하는 방식도 유효하다. 킥 콤보 도중에 P버튼을 누르면 한다리를 들고 조퇴와 비슷한 자세를 취하는데 반격은 안되지만 P버튼을 이용해 재빠른 이동이 가능하다. 게다가 이동 중에 K버튼을 눌러주면 중단 킥이 나가는데 여기서 킥 콤보가 다시 연결된다. 기본기의 성능은 좋은 편이다. 점프 강킥이 2히트하며 연속기의 시작으로 쓸 만 하다. 앉아 강펀치는 대공성 좋은 킥으로 대공기로 활용하자. 견제기로는 약 열공퇴나 봉아축, 하단 중K를 쓰며 킥 콤보로 시작해서 월공연퇴 및 추가타로 끝나는 연속기들은 엄청난 파워를 자랑하니 반드시 마스터하여 기회가 될 때마다 써주자.

기술명	커맨드
특수기	
봉아축	→중K
미습퇴	←중K
각교	PPP
필살기	
순월퇴	→↓↘K
리식쌍퇴	↓↘→K
배선퇴	←↓↙K
열공퇴	→↘↓↙←K
조퇴	←↓↙P
버라이티 블로우	
순룡퇴	↓↘→↓↘→K
월공연퇴	↓↙←↓↙←K
이지 콤보	KKKK(2히트 이후 →강K)

기술설명

봉아축(→중K)
리치가 길고 킥 콤보로도 연결된다. 견제기로 쓰기에 무리가 없는 기술.

미습퇴(←중K)
봉아축과 비슷하지만 뒤로 빠진 다음 찬다.

각교(PPP)
화랑의 스위치 스텝처럼 왼발과 오른발의 위치를 바꾼다. 그러나 홍의 기술들은 발의 위치에 따라 달라지는 건 없다. 도발용으로 쓰자.

순월퇴(→↓↘K)
어느 게임에서나 볼 수 있었던 서머솔트 킥. 대공기로서는 별로 쓸모가 없지만 리버설용이나 지상에서 견제기 쳐내기로 쓸만하다. 대미지도 큰 편.

리식쌍퇴(↓↘→K)
전진하며 돌려 차는 기술. 눌러주는 버튼의 약, 중, 강에 따라 각각 1, 2, 3히트하는 기술이다. 킥 콤보에서 캔슬로 들어가고 버라지 블로우로 캔슬도 가능하다. 딜레이도 거의 없고 대미지도 짭짤하다.

배선퇴(←↓↙K)
재빠르게 상대방 머리 뒤로 날아가 역가드 킥을 날리는 기술. 하지만 한 두 번 당해보면 절대 안 당할 기술. 대미지도 작고 가드당하면 딜레이도 큰 편이다. 역가드 공격을 한다는데 의의를 두자. 봉인할 것.

열공퇴(→↘↓↙←K)
김갑환의 반월참과 비슷한 기술. 앞으로 점프할 때는 하단 공격을 회피한다. 막혀도 그다지 딜레이가 없고 앉아서 견제만 하는 적에게 유효하다. 하지만 발생이 느려서 킥 콤보나 기본기에서 캔슬로 연결되지는 않는다.

조퇴(←↓↙P)
반격기로 화랑의 플라밍고와 비슷한 자세로 한다리를 들고 적을 기다린다. 이때 적이 공격하면 중단 킥으로 반격하고 여기서 킥 콤보로 연결이 가능하다. 그러나 하단 공격은 반격할 수 없다. 대공기로도 쓸 수 있지만 킥 콤보가 들어가지 않는다.

순룡퇴(↓↘→↓↘→K)
첫발을 맞으면 끝까지 들어가는 난무계(?) 기술. 그러나 막히면 4번의 발차기만 하고 끝낸다. 연속기로 연결이 가능하고 월공연퇴로 캔슬도 가능하다. 대미지는 좀 적지만 보기에는 호쾌한 기술. 마무리로 써주자.

월공연퇴(↓↙←↓↙←K)
재빨리 2연타를 먹이며 상대를 하늘 높이 띄우는 기술. 단 두방이지만 대미지가 엄청나다. 게다가 공중에 띄운 상대를 얼마든지 추가타로 쫓아갈 수 있다. 리식쌍퇴나 열공퇴, 점프 강킥 등을 쉽게 넣을 수 있다.

추천 콤보

- 점프 공격⇨하단 중K⇨리식쌍퇴(↓↘→K)⇨순룡퇴(↓↘→↓↘→K)⇨월공연퇴(↓↙←↓↙←K)⇨추가타
- 점프 공격⇨서서 강K⇨킥 콤보 조합⇨순룡퇴(↓↘→↓↘→K)⇨월공연퇴(↓↙←↓↙←K)⇨추가타

점프 강K

하단 중K

리식쌍퇴

캔슬 순룡퇴

캔슬 월공연퇴~ 마무리는 아무거나

점프 강K 2히트에서

서서 강K가 콤보로 연결

이후에는 킥 콤보로

샹

빠른 스피드를 위주로 하는 중국 권법소년. 이름을 말할 때는 센 소리로 발음하지 않도록. 철권의 레이처럼 기본 자세 이외의 자세가 있어 마스터하려면 자세의 연계를 잘 알아야 한다. 기본기의 판정은 강하지만 필살기로 캔슬이 되지 않아 그다지 큰 효과는 없다. 초궁퇴는 위에서도 언급했지만 너무 높이 점프해서 그다지 활용성이 없다. 저침과 저침 후의 이지선다를 잘 이용하고 원거리에서는 약 궁퇴로 접근하자. 상대방의 견제는 습절갑으로 날려버릴 수 있다. 앉아 강P는 대공기로 좋으며 하단 이지 콤보도 상당히 유용하다. 그러나 전체적으로 그다지 강한 캐릭터는 아니다.

기술명	커맨드
특수기	
축습	→중P
익퇴	→중K
필살기	
습절갑	PPP
초궁퇴	←←P
궁퇴	←←K
저침	↓↙←K
나상퇴	(저침 중) K
사회	(저침 중) P (레버를 ↑로 하면 초궁퇴가 된다.)
두악	(다운된 상대 근처에서) ↓강P
조회	→↘↓↙←P
용자	→스타트 버튼
버티지 블로우	
아조산	↓↘→↓↘→P (↓↘→P로 추가타 가능)
도약익퇴	↓↘→↓↘→K
이지 콤보	중P ⇨ 중P ⇨ 중P ⇨ 중P ↓약K ⇨ 약K ⇨ 약K

기술설명

축습(→중P)
옆으로 횡이동을 하며 손톱으로 긁는다. 그다지 쓸모있는 기술은 아니지만 회피하며 공격한다는데 의의를 두자.

익퇴(→중K)
옆차기를 한다. 재빨리 캔슬하면 아조산이 들어간다.

습절갑(PPP)
약간 전진하며 일장을 날리는 기술. 발동이 빠르고 판정도 강한 편. 견제만 하는 적을 날리기에 좋다. 구석에서 히트시에는 아조산으로 캔슬이 가능하다.

초궁퇴(←←P)
백 덤블링 후에 천장으로 뛰어올라 천장을 차고 빠른 속도로 하강한다. 버튼에 따라 궤도가 결정되며 빠르기는 하지만 점프가 너무 높아 자주 쓰기는 힘들다.

궁퇴(←←K)
백 덤블링 후에 날라차기를 한다. 버튼에 따라 궤도가 결정되며 약, 중이 가드당하면 누운 자세로 변한다. 약, 중이 히트하거나 강으로 했을 경우 기본 자세로 돌아온다.

저침(↓↙←K)
제자리에 눕는다. 누울 때 하단 판정의 발차기를 하면서 눕는다. 그러나 누운 상태에서도 상대의 하단 공격을 받으니 주의. 누운 후 나상퇴와 사회로 이지선다가 가능.

눕고 보자!

나상퇴((저침 중)K)
발로 차며 일어난다. 버튼에 따라 일어나는 높이가 달라진다. 약으로 쓰면 딜레이도 거의 없어 견제에 좋다. 판정도 좋은 편이라 누워 있다가 상대가 다가오면 곧바로 쓰자.

어딜 감히

사회((저침 중)P)
제자리에서 그냥 일어난다. 레버를 위로하고 버튼을 누르면 초궁퇴가 된다.

두악(↓강P)
다운된 상대를 잡아 일으킨다. 그러나 경직시간이 짧아 들어가는 기술이 거의 없다.

조회 & 용자(→↘↓↙←P & →스타트 버튼)
두 기술 다 도발. 여유있을 때 한번쯤 써보길.

아조산(↓↘→↓↘→P)
발동이 매우 빠른 기술. 1히트 후에 연속 입력으로 최고 4히트를 까지 낼 수 있다. 3히트까지만 히트시키고 도약익퇴로 캔슬도 가능하다. 대미지도 괜찮고 판정도 좋은 편.

도약익퇴(↓↘→↓↘→K)
무영각을 날리는 기술. 발동은 느리지만 히트 후에 K버튼 연타로 히트 수를 늘릴 수 있다. 대미지는 높은 편.

추천 콤보

- 점프 공격⇨중P중P중P⇨아조산(↓↘→↓↘→P) 3히트 후⇨도약익퇴(↓↘→↓↘→K)
- 점프 공격⇨하단 중K⇨저침(↓↙←K)
- 습절갑⇨아조산(↓↘→↓↘→P) 3히트 후⇨도약익퇴(↓↘→↓↘→K) 구석 전용
- 약K 궁퇴 히트시 아조산(↓↘→↓↘→P) 3히트 후⇨도약익퇴(↓↘→↓↘→K)
- 익퇴⇨아조산 (3히트 후)⇨도약익퇴(↓↘→↓↘→K)

점프 공격 후에

이지 콤보를 3발만 맞추고

캔슬 아조산!! 역시 3발만 맞추고

무영각이닷!!

엑소더스

번칙 레슬러 엑소더스. 그러나 타게임의 레슬링 캐릭터와는 달리 엄청나게 강하다. 잡기 캐릭터이지만 굳이 접근전만 하지 않아도 되고 연속기의 파워가 엄청나 한번만 성공시켜도 반이상 뺄 수 있다. 상대방의 공격들은 EX 스네이크로 얼마든지 쳐낼 수 있고 EX 브레스로 천천히 몰아갈 수도 있다. 견제기로는 이지 콤보나 EX 랠리어트, EX 브레스가 좋다. EX 브레스 히트 후에는 추가타로 EXTL을 추천한다. 최강급의 캐릭터.

기술명	커맨드
특수기	
롤링 엘보	→강P
필살기	
EX 랠리어트	→↓↘P
EX 샌드	강P강K
EX 스크래프	←↓↙K
EX 스네이크	PPP
EX 봄	레버 1회전P
EX 브레스	↓↘→K
라 케프라타	(공중에서)↓강P
그라비톤	(공중에서) ↑이외의 방향+중P or 강P
엑소더스 스마일	→스타트 버튼
버티컬 블로우	
EXTL	↓↘→↓↘→P
EX 프레스	레버 2회전 P
이지 콤보	→약P ⇨ 약P ⇨ 약P 약P ⇨ 약P ⇨ 약P

기술설명

롤링 엘보(→강P)

횡이동하며 팔꿈치로 가격한다.

EX 랠리어트(→↓↘P)

레슬링계의 캐릭터라면 꼭 가지고 있는 랠리어트. 하단 중K 등에서 캔슬로 들어간다. 물론 버티컬 블로우로의 캔슬도 가능.

EX 샌드(강P강K)

어디선가 떨어지는 의자를 밟고 뛰어 의자로 내려치는 기술. 버튼을 누르는 시간에 비례하여 대미지가 늘어난다. 중단기이며 처음에 떨어지는 의자에도 판정이 있다.

EX 스크래프(←↓↙K)

EX 샌드와 같은 포즈로 뛰어올라 이번엔 의자를 던진다. 버튼의 강약에 따라 의자를 던지는 궤도가 변한다.

EX 스네이크(PPP)

이것이야말로 진정한 사나이의 기술. 온몸으로 적을 공격하는 저 포즈야말로 진정한 사나이의 그것. 판정도 크고 발동도 무척 빠르다. 웬만한 직접 공격은 다 튕겨낼 수 있다. 자주자주 쓰자.

사나이의 복귀!!

EX 봄(레버 1회전 P)

잡는 범위가 무척 길고 판정이 좋아 어지간한 공격들은 다 무시한다. 버튼의 강약에 따라 대미지와 모션의 차이가 있는데, 강P로 잡을 것을 권장한다. 강P로 잡았을 경우 P버튼을 연타하면 히트 수가 늘어난다.

EX 브레스(↓↘→K)

달심도 아닌 것이 입에서 불을 뿜는다. 판정이 좋아 점프로 넘어오려는 상대에게도 잘 맞는다. 히트하면 상대가 화염에 휩싸여 발악하는데 이때에도 기술들을 히트시킬 수 있다. 그러나 잘못 때리면 자기도 화염에 휩싸이므로 충분한 주의를 요한다.

요가 플레임~

라 케프라타(공중에서 ↓강P)

공중에서 빙글 돌면서 체공한 뒤 바디 프레스를 한다. 그러나 그 뿐. 봉인하자.

그라비톤
(공중에서 ↑이외의 방향 중P or 강P)

공중 잡기. 판정은 상당히 넓어서 상대가 공중에 같이 있으면 다 잡는다. 상대의 점프를 보고 같이 뛰어 잡을 수도 있다. 그다지 권장할 기술은 아니다.

EX 스마일(→스타트 버튼)

말이 필요없다. 이것이 사나이의 미소.

EXTL(↓↘→↓↘→P)

랠리어트를 연속으로 3히트시킨다. 엑소더스의 무식함이 돋보이는 마지막 히트. 기본기, 필살기에서 캔슬되며 대미지도 엄청난 기술. 게다가 가드당해도 별로 딜레이가 없다. 만능의 기술.

EX 프레스(레버 두바퀴 P)

상대를 큰 의자에 눕힌 다음 하늘 높이 올라가 떨어지며 목을 따버리는 기술. 엑소더스의 무식함을 또한번 느낄 수 있다. 기본기, 필살기에서 캔슬로 이어지지 않는다. 그러나 엄청나게 넓은 흡입력을 가져 웬만한 거리라면 다 빨아들이니 기회가 있을 때마다 써주자. 특히 상대방의 점프 공격을 막고 잡는 법이 유효하다. 대미지도 상당하다.

추천 콤보

- 점프 공격⇨약P약P⇨ EX 랠리어트(→↓↘P) or EX 브레스(↓↘→K)⇨ EXTL(↓↘→↓↘→P)
- 점프 공격⇨하단 중K⇨약 EX 랠리어트(→↓↘P) or EX 브레스(↓↘→K)⇨ EXTL(↓↘→↓↘→P)

점프 공격

이지 콤보 2히트 후

EX 랠리어트

캔슬 EXTL!!

EX 랠리어트

란 잉화

머리에 두 개의 쌍절곤은 어떤 용도로 쓰이는지 알 수 없는 소녀. 파워가 약한 것은 현란한 필살기와 이지선다의 공격으로 상대를 제압할 수 있다는 장점을 가지고 있다. 우선 견제로 발동시간이 빠른 ↓중P 나 ↓중K로 견제를 하자. ↓중P 나 ↓중K가 맞게 되면 바로 연퇴장 연속기가 들어가게 된다. 체퇴장 후 하단 공격인 묘연퇴(→K) 그리고 중단 공격인 욕종(↓↙←K)으로 상대를 골려주자. 또 하단 약킥(두 번)후 중킥이 콤보로 이어지기 때문에 이후 연퇴장 연계기로 바로 연결하자. 그리고 점프 공격 후 이지 콤보로 연결할 수도 있다. 이지 콤보 3타째 캔슬 후 연퇴장 연속기로 연결하자. 이지 콤보 3번째 펀치가 잘 맞지 않을 수도 있으므로 점프 공격을 할 때는 타점을 낮게 잡는 것이 좋다. 하드 어택도 빠르게 나가므로 하단 가드를 유도한 뒤 하드 어택 후 버라지 블로우로 연결하는 전법도 좋다. 이지 콤비 도중 3타 맞춘 후 연퇴장 연계기로 이어진다는 것도 알아두고, 항상 캔슬 연퇴장은 준비해 두고 있자.

기술명	커맨드
특수기	
타개	→중P
부각	←강K
필살기	
체퇴장	↓↘→P
연퇴장	(체퇴장 중) →P
묘연퇴	(체퇴장 중) →K
욕종	↓↙←K
화산축	→↓↘K
낙퇴	(점프중)↓중K
복체	↓PPP
인약	←PPP
섬동	←↓↙P
버라지 블로우	
영화남무	↓↘→↓↘→P
파산연퇴	↓↙←↓↙←P
하드 어택	
배퇴	같은 세기의 P+K(모을수록 세짐)
이지 콤보	약P ⇨ 약P ⇨ 약P ⇨ 약P ⇨ 약P

기술설명

타개(→중P)

양팔을 뻗어서 타격을 입히는 기술. 위력도 세고 견제용으로 아주 유용하게 쓰일 수 있다. 양팔을 뻗기 때문에 상대가 뒤로 넘어갈 때 써도 뒤손에도 타점이 있어서 양쪽으로 사용할 수 있는 장점도 있다. 그리고 바로 캔슬이 가능하므로 바로 버라지 블로우로 연결하도록 하자.

부각(←강K)

홀리고 차는 기술. 첫 자세는 중상단의 공격을 홀릴 수 있다. 점프 공격을 남발하는 상대에게 사용 하도록 하자. 커맨드도 쉽고 실패해도 킥이 나가기 때문에 별 위험부담은 없다. 홀렸을 시에는 이지콤보로 연결하는게 가장 쉽고 연퇴장 연계기나 버라지 블로우로 바로 연결 할 수 있으니 상대의 움직임을 잘 예측하여 쓰면 유용한 기술이 된다.

연퇴장(↓↘→P, →P)

란 잉화의 기본 필살기. 버튼에 따라 공격 범위가 달라지지만 약P를 써야 콤보로 인정이 되므로 약P를 쓰도록 하자. 도중에 시간차로 이용할 수 있으며 연퇴장 후 묘연퇴(↓↘→K)로 기습적인 하단 공격으로 이을 수 있다. 묘연퇴를 남발하다가 앉아 가드를 하는 상대에게 바로 중단 공격인 욕종(↓↙←K)으로 캔슬해 쓸 수 있다.

체퇴장(↓↘→P)

란 잉화의 기본 필살기다. 빠르고 막혀도 딜레이가 거의 없는 기술이다. 체퇴장 후에 연퇴장(체퇴장 후→P)이 자연스레 들어간다. 버튼에 따라 공격 범위가 달라지지만 약P를 써야 콤보로 인정이 되므로 되도록 약P를 쓰도록 하자. 도중에 시간차로 이용할 수 있으며 체퇴장 후 묘연퇴(→K)로 기습적인 하단 공격으로 이을 수 있다. 묘연퇴를 남발하다가 앉아 가드를 하는 상대에게 바로 중단 공격인 욕종(↓↙←K)으로 캔슬해 쓸 수 있다. 란의 유저라면 꼭 마스터해야 할 기술이다.

화산축(→↓↘K)

스파의 춘리 기술과 흡사한 기술로 상승하며 연타성 공격을 한다. 점프 공격을 해오는 상대에게 대공기로 쓸 수 있다. 하지만 기술 실패시 너무 위험이 크므로 확실할 때만 쓰자. 기술 히트시 캔슬 버라지 블로우 콤보가 들어가지만 조건이 너무 까다롭다. 그리고 체퇴장 후 캔슬 하여 쓸 수 있다.

낙퇴(점프 중 ↓K)

이것 또한 춘리의 기술과 흡사하지만 위력이 약하고 막혔을 시 딜레이가 크다. 하지만 점프 공격 판정이 떨어지면서 있기 때문에 상대의 점프 공격을 예상하여 쓰고 뒤로 빠지면서 상대의 공격을 홀리자.

복체(↓PPP 동시)

아주 바닥에 누워버린다. 상, 중단 공격을 피하지만 다음에 바로 역습으로 연결할 수 없다. 피하는 타이밍도 어렵기 때문에 잘 쓰이지 않지만 상대를 조롱시킬 수 있으니 도발기로 사용하자.

인약(←PPP 동시)

도발 기술이다. 바닥에서 살짝 뛰며 하단을 홀린다는 특이한 점은 있지만 용도가 좋지는 않다. 복체와 마찬가지로 피하는 타이밍은 너무 어렵다. 기술 발생도중에는 무방비 상태이기 때문에 이 기술도 도발기로 사용하는 용도로 쓰자.

섬동(←↓↙P)

반격기로 상중단의 공격을 반격할 수 있다. 실패 모션의 딜레이가 너무 크다는 점이 단점이지만 반격시에 바로 연퇴장이나 버라지 블로우로 이을 수 있다. 체퇴장(↓↘→P) 후 캔슬하여 쓸 수 있지만 상대가 발악을 하지 않을 경우 잡히거나 하단 공격에는 무방비 상태가 되어버린다.

영화남무(↓↘→↓↘→P)

란의 버라지 블로우 기술. 양손으로 상대를 무참히 가격하다가 마지막에 강력한 철산고로 피니시하는 화려한 버라지 블로우 기술이다. 캔슬이 되는 모든 타격기 이후에 들어간다. 우선 연퇴장 도중 캔슬하여 기술을 입력하는 연습을 하자. 영화남무 도중 다시 파산연퇴(↓↙←↓↙←P)로 연결이 된다.

파산연퇴(↓↙←↓↙←P)

강력한 철산고를 3번 히트시키는 기술이다. 이지콤보, 연퇴장과 영화남무 이후에 캔슬하여 쓸 수 있고 이동기로 쓰일 수 있으며 공중에서도 쓸 수 있다. 상대를 혼란하게 할 수 있으니 상대뒤로 가서 다시 연퇴장 연계기나 버라지 블로우로 상대 뒤를 제압하자. 사용 도중 레버로 방향을 조정할 수 있다.

추천 콤보

란의 연속기는 체퇴장으로 시작한다. 기본 연속기로는

- 연퇴장(↓↘→P, →P) ⇨ 캔슬 영화남무(↓↘→↓↘→P) ⇨ 캔슬 파산연퇴(↓↙←↓↙←P)

연속기를 넣을 때는 처음 체퇴장을 약P로 넣어야 다음 연계기가 맞는다. 구석에서는 점프P(or K) ⇨ 이지 콤보 3타 ⇨ 캔슬 연퇴장 연계기로 이어진다. 마지막에 영화남무 후 파산연퇴로 연결하는 것 보다 영화남무에서 끝내는 것이 대미지를 더 많이 줄 수 있다. 게이지가 꽉 차 있다면 영화남무 ⇨ 파산연퇴 ⇨ 영화남무의 화려한 연속기도 쓸 수 있다.

제니스 루치아니

모드 체인지라는 특수 기능을 가진 캐릭터. 모드 체인지 후 강력한 필살기를 쓸 수 있기 때문에 게이지를 항상 축적해 두는 것이 바람직하다. 또 한 장풍계열의 다크컷(↓↘→P)이라는 작은 나이프를 이용한 원거리 공격을 할 수 있고 또한 점프 공격을 해오는 상대에게 버튼을 조절하여 쉬프 던질 수도 있다는 것을 명심하자. 대부분 공격이 버라지 블로우로 연결이 되기 때문에 바로 히트되면 연결해주자. 그리고 제니스의 잡기 후 크림존(↓↘→↓↘→P) 이나 볼케이노(↓↙←↓↙←P)가 연결되는데 크림존을 쓸 때는 빨리 기술을 입력하지 않으면 상대와 같이 튀어버리기 때문에 주의하자. 모드 체인지 후 헬 턴으로 상대를 혼란시키자.

기술명	커맨드
특수기	
턴 컷	→중P
넥 컷	→중K
필살기	
다크 컷	↓↘→P
버터플라이	(공중에서) ↓↘→P
쿠나이	약P약P →강P
헬다 이브	→→P
모드 체인지	↓↘→↓↘→K
모드 해제	↓↘→K
발 킬러	↓↘→P (모드 체인지 전용)
다크 숏	↓↙←P (모드 체인지 전용)
헬 턴	P+P+P 후 P (모드 체인지 전용)
런 어웨이	레버 ↑ or ↓ (모드 체인지 전용)
헬 슬라이드	한 방향으로 2번 입력후 P (모드 체인지 전용)
버라지 블로우	
볼케이노	↓↙←↓↙←P
크림존	↓↘→↓↘→P
히트 어택	
굳바이	같은 세기의 P+K(모을수록 세짐)
이지 콤보	약P ⇨ 약P ⇨ 약P ⇨ 약P

기술설명

턴 컷(→중P)

횡신각도가 매우 커서 거의 모든 공격을 피하고 상대의 복부를 가격한다. 근거리에서 쓰면 잡기가 되므로 남발해도 좋은 기술. 잡았으면 바로 버라지 블로우로 연결하자.

다크 컷(↓↘→P)

작은 나이프를 던진다. 버튼에 따라 날아가는 각도가 달라진다. 약P는 직선, 중P는 45도 정도, 강P는 70도 정도로 던진다. 상대가 구석에 몰렸을 시 캔슬 후 크림존이나 볼케이노로 연결할 수 있다.

버터플라이(공중에서 ↓↘→P)

공중 다크 컷이다. 뒤로 빠지면서 견제용으로 사용하면서 던지자. 버튼의 세기에 따라 역시 날아가는 각도가 달라지지만 다크 컷보다 큰 각도를 내지 못하는 단점이 있다.

모드 체인지(↓↘→↓↘→K)

제니스만의 기술로 공격 스타일을 바꾼다. 자세가 낮아지고 움직임이 매우 빨라져 여러 가지의 필살기 등이 나간다.

발 킬러(↓↘→P, 모드 체인지 전용)

1회전 후 복부 공격. 버튼에 따라 공격 범위가 달라진다. 히트되면 바로 버라지 블로우로 바로 연결할 수 있고, 이지 콤보 2타 맞춘 후 연결하고 또 다시 버라지 블로우로 작렬할 수 있어 모드 체인지를 했을 시 상당히 유용한 기술이다.

다크 숏(↓↙←P, 모드 체인지 전용)

쌍권총으로 5연발을 쏘는데 권총이 두 자루여서 히트 수는 10HIT가 나온다. 그냥 쏘지 않고 바닥을 쏴서 총알을 튕기게 해 공격할 수도 있다. 버튼에 따라 각도가 달라진다. (↓↙←K)로 페이크 모션으로 상대를 압박할 수도 있다.

오예 슈팅 게임!!

헬 턴(PPP 동시, 후 P, 모드 체인지 전용)

점프 후 머리 위에서 양쪽으로 나이프 두 자루를 던진다. 상대 머리 위에서 던지면 맞지 않으므로 거리를 잘 조절하여 상대 뒤에서 던져서 맞추자. 성공하면 볼케이노로 마무리하자.

볼케이노(↓↙←↓↙←P)

상대에게 강력한 미사일을 발사하는 기술로 캐치 후 날려버리자. 미사일을 발사한 후에 레버를 조절하면 미사일이 날아가는 방향이 바뀐다.

크림존(↓↘→↓↘→P)

제니스의 본성이 드러나는 버라지 블로우. 양손에 나이프를 들고 상대를 과격하게 타격을 입힌다. 히트 도중에 볼케이노로 연결할 수 있다.

추천 콤보

- 쿠나이 PP →강P 후 약P약K중P중K강P 약P약K중K중P강P약P중K중P강P ⇨이지 콤보 2타째⇨다크 컷 ⇨ 크림존 ⇨ 볼케이노

도중 이지 콤보는 상대와 멀어지면 맞지 않으므로 주의.

- 크림존(↓↘→↓↘→P) ⇨ 볼케이노(↓↙←↓↙←P)
- 이지 콤보 2타 ⇨ 다크 컷(↓↘→약P) ⇨ 크림존 ⇨ 볼케이노

다크 컷 히트시 상대와 멀어지게 되면 크림존이 이어지지 않으므로 주의.

두들겨!!!

캐치후

빨리 입력하자

꽝!!!!

LET'S BURN!!!

소프트 발매 리스트

이달의 구입 추천작 BEST 6

PS
파이널 판타지 8
아머드 코어 마스터 오브 아레나

SS
프렌즈-청춘의 빛

DC
모나코 그랜드 프릭스 2

N64
윈백

GB
햄스터 파라다이스

★ : 파워 기대작 표시
◆ : 포켓 스테이션 지원 게임
게임 발매 일정은 제작사 사정에 따라 변경될 수도 있습니다.

'99년 2월 발매 소프트

기종	발매일	게임명	회사명	장르	가 격
PS	2/4	사이버 대전 -출격 하루카-	시스템 소프트	SIM	6,800엔
PS	★2/4	아머드 코어 -마스터 오브 아레나-	프롬 소프트	SIM	5,800엔
PS	2/4	인젤리크 -천공의 진혼가-	코에이	RPG	6,800엔
PS	2/4	유신의 태풍 막말지사편	코에이	S·RPG	7,800엔
PS	2/4	마법소녀 대작전	반다이	ADV	6,800엔
PS	◆2/4	포켓 무무	소니	ETC	4,800엔
PS	★◆2/11	파이널 판타지VIII	스퀘어	RPG	7,800엔
PS	2/18	시네마 영어회화 시리즈 VOL.2 -인터셉터-	석세스	ETC	6,800엔
PS	2/18	초전투구기 반보그	헥트	액션	5,800엔
PS	2/18	유구환상곡 앙상블 2	미디어 웍스	ETC	3,800엔
PS	2/18	노부나가의 야망 무장풍운록	코에이	SIM	5,800엔
PS	★2/18	팝픈 뮤직	코나미	액션	5,800엔
PS	★2/25	마블 VS 스파 EX 에디션	캡콤	대전격투	5,800엔
PS	2/25	하트 오브 다크네스	사미	액션	5,800엔
PS	2/25	오아시스 로드	아이디어 팩토리	RPG	5,800엔
PS	2/25	입체 닌자 활극 천주 인계선	소니	액션	4,800엔
PS	2/25	드림 서커스	T.G.L	SIM	5,800엔
PS	2/25	매지컬 드롭III+	데이터 이스트	퍼즐	4,200엔
PS	◆2/25	몬스터 팜 2	테크모	SIM	5,800엔
PS	★◆2/25	월드 네버 랜드 2	리버힐 소프트	SIM	5,800엔
PS	★2/25	월화의 검사	SNK	대전격투	5,800엔
PS	2/25	징기스칸 IV	코에이	SIM	7,800엔
PS	2/25	후이제	상명사	SIM	5,800엔
PS	★2/25	사운드 노벨 에볼루션 1 -제절초-	춘소프트	ETC	4,800엔
PS	2/25	FAVORITE DEAR	NEC인터채널	SIM	미 정
PS	2/예정	19시 3분 -우에노발 야광열차-	비지트	ADV	5,800엔
PS	2/예정	루프트 바페 -독일 공군을 지휘하자-	벡터 소프트	SIM	5,800엔
PS	2/예정	공모전기	언밸런스	SIM	7,800엔
PS	2/예정	천하통일	언밸런스	SIM	5,800엔
PS	2/예정	트릭 슬라이더스	캡콤	스포츠	5,800엔
PS	2/예정	학원전대 소울블러스트	캐러번 인터렉티브	ADV	5,800엔
PS	2/예정	사이코 메트러 에이지	경담사	ADV	5,800엔
PS	2/예정	옵션 튜닝카 배틀 2	자레코	레이스	미 정
PS	2/예정	이즈 인터널 섹션	스퀘어	슈팅	미 정
PS	2/예정	에메루즈 2	타카라	SIM	5,800엔
PS	2/예정	컴뱃 초로Q	타카라	레이스	5,800엔
PS	2/예정	피노치아가 꾸는 꿈	타카라	SIM	5,800엔
PS	2/예정	디 에이즈	팩인 소프트	RPG	5,800엔
PS	2/예정	마녀들의 잠 -부활제-	팩인 소프트	SIM	3,800엔
PS	2/예정	월드 오브 이스트리어	허드슨	RPG	미 정
PS	2/예정	우주전함 야마토	반다이	SIM	6,800엔
PS	2/예정	트릭 슬라이더스	캡콤	액션	5,800엔
SS	2/18	유구환상곡 앙상블 2	미디어 웍스	SIM	3,800엔
SS	2/예정	프렌즈 -청춘의 빛-	NEC 인터채널	ADV	7,200엔
DC	2/18	모나코 그랜드 프릭스 2	UBI 소프트	레이스	5,800엔
N64	2/19	초 스노우보 키즈	아틀라스	스포츠	6,800엔
N64	★2/26	윈 백	코에이	액션	7,800엔
N64	2/예정	목장이야기2	팩인 소프트	S·RPG	6,800엔
N64	2/예정	탑 기어 오버드라이브	켐코	레이스	6,980엔

'99년 3월 발매 소프트

기종	발매일	게임명	회사명	장르	가 격
PS	3/4	에어 레이스 챔피언쉽	액싱	레이스	미 정
PS	3/4	소나타	T & E 소프트	RPG	6,800엔
PS	3/4	성소녀전대 버진프리트	코나미	ADV	5,800엔
PS	3/4	사일런트 힐	코나미	ADV	5,800엔
PS	3/4	엄드 파이터	반프레스토	대전격투	5,800엔
PS	★3/4	반필 -흡혈귀전설-	아트딩크	SIM	5,800엔
PS	★3/11	파이널 판타지 6	스퀘어	RPG	4,800엔
PS	★3/11	파이널 판타지 컬렉션	스퀘어	RPG	6,800엔
PS	3/11	아테나	SNK	ADV	6,800엔
PS	3/11	COLIN McRAE THE RALLY	스파이크	레이스	5,800엔
PS	3/11	화염작전 연애	박보당	SIM	6,800엔
PS	3/11	전차로 GO! 2	타이토	SIM	5,800엔
PS	3/18	초코보 레이싱 -환계로의 로드-	스퀘어	레이스	5,800엔
PS	★3/18	미스틱 아크 -환상 극장-	에닉스	ADV	미 정
PS	3/18	시네마 영어회화 시리즈 VOL.3 태풍의 언덕	석세스	ETC	6,800엔
PS	★3/25	더 킹 오브 파이터스 98	SNK	대전격투	5,800엔
PS	3/25	To Heart	아쿠아 플러스	ADV	미 정
PS	◆3/예정	몬스터 컴프리 월드	아이디어 팩토리	RPG	5,800엔
PS	★◆3/예정	데빌 서머너 소울 해커스	아틀라스	RPG	미 정
PS	3/예정	70년대풍 로봇 애니메 겟P-X	어로마	슈팅	미 정
PS	3/예정	사이버네틱 엠파이어	일본 텔레네트 / 울프팀	ADV	미 정
PS	3/예정	결정해라! 히로학원!!	CSC 미디어트	SIM	5,800엔
PS	3/예정	터닝 포인트(가제)	니그제트	SIM	5,800엔
PS	3/예정	신세기GP 사이버 포뮬러	벡프	SIM	6,800엔
PS	★3/예정	슈퍼 로봇 대전 F 완결편	반프레스토	S·RPG	6,800엔
SS	3/5	캐스부터…	카드	SIM	미 정
DC	★3/11	리얼사운드 -바람의 리글렛-	워프	ETC	4,800엔
DC	3/18	북으로	허드슨	SIM	5,800엔
DC	★3/25	블루 스팅거	세가	액션ADV	5,800엔
DC	3/예정	웹 미스테리 -예지몽을 보는 고양이-	파나소닉	ADV	5,800엔
DC	3/예정	에어로 댄싱	CRI	SIM	5,800엔
DC	3/예정	쿨 보더스	웹 시스템	스포츠	미 정
DC	3/예정	뿌요 뿌용~	컴파일	퍼즐	미 정
N64	★3/4	악마성 드라큘라 묵시록	코나미	액션	7,800엔
N64	4/예정	초시공 나이트 프로야구 킹 2	이미지니어	스포츠	6,800엔

'99년 4월 발매 소프트

기종	발매일	게임명	회사명	장르	가 격
PS	4/1	동구 re-mix 빌리어드 멀티플	아스크	스포츠	4,800엔
PS	4/1	미메노이드	액싱	RPG	미 정
PS	4/1	엘란	비스코	SIM	5,800엔
PS	4/1	R -얼-	퍼브 커뮤니케이션	액션	5,800엔
PS	4/15	시네마 영어회화 시리즈 vol. 4 -보이즈 라이프-	억세스	ETC	6,800엔
PS	4/예정	더 노벨즈	비지트	ADV	미 정
PS	4/예정	빛나는 계절로	카드	ADV	6,800엔
PS	4/예정	축복의 그랑프리	시스컴 엔터테인먼트	레이스	미 정
PS	4/예정	모토 키즈	시스컴 엔터테인먼트	레이스	미 정
PS	◆4/예정	성검의 주인	테크노소프트	RPG	미 정
PS	4/예정	드래곤 머니	마이크로 캐빈	ETC	5,800엔
PS	4/예정	니스 스토리	마이니치 커뮤니케이션	ADV	5,800엔
DC	4/1	비기 히트	CRI	레이스	5,800엔
N64	4/예정	부탁해요 몬스터	보톰업	SIM	6,980엔
N64	4/예정	폭 봄버맨 2	허드슨	액션	미 정
N64	4/예정	PD울트라맨 배틀컬렉션64	반다이	액션	미 정

GAME BOY 발매 소프트

발매일	게임명	회사명	장르	가격
2/11	도키메키 메모리얼 포켓 컬처편	코나미	ETC	4,300엔
2/11	도키메키 메모리얼 포켓 스포츠편	코나미	ETC	4,300엔
2/11	와석 정세 리본2	스타 피슈	RPG	3,980엔
2/26	보옹의 던전 룸	허드슨	RPG	3,980엔
2/예정	햄스터 파라다이스	아틀라스	RPG	3,980엔
★3/11	비트 매니아GB	코나미	ETC	4,300엔
3/12	몬스터 레이스	코에이	레이스	3,980엔
3/예정	감자원 포켓	마벨	스포츠	미 정
3/예정	오미스터	에폭사	퍼즐	3,800엔
3/예정	도라에몽 카드 2	에폭사	레이스	3,980엔
3/예정	카드캡터 사쿠라	M.T.O	ADV	미 정
3/예정	탑기어 포켓	켐코	레이스	3,980엔
3/예정	포켓 전차 2	코코넛 재팬	액션	3,980엔
3/예정	왕도둑 징 엔젤	메사이어	S·RPG	3,980엔
3/예정	왕도둑 징 데빌	메사이어	S·RPG	3,980엔
4/28	섀도우 게이트 리턴	켐코	액션	3,980엔
4/예정	SD비룡의 권 전설 GB	컬처 브레인	대전격투	3,980엔
4/예정	애니멀 브리더 3	J·윙	SIM	4,800엔

원더 스완 발매 소프트

발매일	게임명	회사명	장르	가격
3/예정	건페이	코트	퍼즐	1,980엔
3/예정	전차로 GO!	타이토	SIM	미 정
3/예정	원더 스타디움	남코	스포츠	3,600엔
★3/예정	초코보의 이상한 던전	반다이	RPG	3,800엔
3/예정	노부나가의 야망	코에이	SIM	미 정
3/예정	뿌요뿌요 통	반다이	퍼즐	3,600엔
★3/예정	SD건담 이모우셔널 잼	반다이	SIM	3,800엔
3/예정	디지털 몬스터	반다이	SIM	3,800엔
3/예정	투혼열전	토미	액션	미 정
4/예정	바다낚시로 가자!	코코넛 재팬	스포츠	3,800엔
4/예정	육성 퀴즈 마이 엔젤	남코	ETC	미 정
4/예정	원조 자자마루	자레코	액션	미 정

발매 미정 소프트

기종	게임명	회사명	장르	가격
PS	★드래곤 퀘스트 7	에닉스	RPG	미 정
PS	★에이스 컴뱃3	남코	SIM	미 정
PS	드래곤 비라	남코	A·RPG	미 정
PS	멀티랜서 -The 3nd Planet-	코나미	SIM	미 정
PS	나찰의 검	코나미	액션	미 정
PS	NBA 파워 덩커스4	코나미	스포츠	미 정
PS	★콘두리 - 레거시 오브 워 -	코나미	ACT	미 정
PS	제지 데빌의 대모험	코나미	ACT	미 정
PS	★도키메키 메모리얼 2	코나미	SIM	미 정
PS	포켓 던전	소니	RPG	미 정
PS	오메가 부스트	소니	슈팅	미 정
PS	코브라 갤럭시 나이트	소니	ETC	미 정
PS	리그나 룰 레전드	소니	RPG	미 정
PS	★중장기병 발켄 2	메사이어	슈팅	미 정
PS	★사가 프런티어 2	스퀘어	RPG	미 정
PS	파랜드 사가 2 -시간의 도표-	T.G.L	RPG	미 정
PS	컬트 셉트 for PlayStation	미디어 팩토리	ETC	미 정
PS	에터널 체인	빅터 소프트	RPG	미 정
PS	액참	아이디어 팩토리	ADV	5,800엔
PS	위저드리 -DIMGUIL-	아스키	RPG	6,800엔
PS	인터내셔널 랠리 챔피언 쉽	아스키	레이스	미 정
PS	트리펠즈 마법학원 초등부	아스키	RPG	미 정
PS	마도영사 슈온	아스키	RPG	6,800엔
PS	링 라이즈	아스키	액션	5,800엔
PS	우주기동 비니크	아스믹	슈팅	미 정
PS	숲의 왕국	아스믹	RPG	미 정
PS	보노보드	아뮤즈	ETC	미 정
PS	노아예스	에스코트	SIM	미 정
PS	화이트 다이아몬드	에스코트	SIM	미 정
PS	멜크리우스 프리티	NEC	SIM	미 정
PS	★서키트의 이리2	M.T.O	레이스	미 정
SS	★던전 & 드래곤즈 컬렉션	캡콤	액션	미 정
SS	더비 스타리온	아스키	SIM	6,800엔
SS	★리얼 사운드 2	와프	ETC	5,800엔
SS	도키메키 메모리얼 드라마 시리즈vol.3	코나미	SIM	미 정
SS	밀레니엄 파이터	반다이	슈팅	5,800엔
SS	디바이스 레인	미디어 웍스	SIM	5,800엔
SS	소닉 3D 프리키 아일랜드	세가	액션	3,800엔
SS	제복 -하이스쿨 카운트다운-	아로마	ETC	미 정
SS	더 루인즈	A.D.M	ADV	미 정
SS	싱크로니시티	A.D.M	ADV	미 정
SS	With you	NEC 인터채널	ADV	미 정
SS	몬스터 메이커 -홀리다가-	NEC 인터채널	SIM	6,800엔
SS	J리그 엑사이트 스테이지 VI	에폭사	스포츠	미 정
SS	워즈 · 웍스	엘프	RPG	미 정
SS	무인도 이야기 외전	KSS	SIM	미 정
SS	★콘두리 - 레거시 어브 워 -	코나미	액션	미 정
SS	페이크 다운	시스템 사콤	액션	미 정
SS	어드밴스드 V.G. 2	T.G.L	대전격투	미 정
SS	레퀴엠	일본 아트미디어	RPG	미 정
SS	기신 애적 스팀 하이레즈	네버랜드 컴퍼니	RPG	미 정
SS	모니카의 성	파이오니어 LDC	A·RPG	6,800엔
SS	백가이너 -완결편-	윙	SIM	5,800엔
DC	깃 베스	세가	스포츠	미 정
DC	★킹 오브 파이터스(가칭)	SNK	대전격투	미 정
DC	멜크리우스 프리티	NEC 인터채널	SIM	미 정
DC	베르세르크	아스키	A·RPG	미 정
DC	센무	세가	ETC	미 정
DC	★마검 X	아틀라스	ADV	미 정
DC	엘레멘탈 검막 기어	허드슨	A·RPG	미 정
DC	★창궁의 기병 스페이스 그리폰	판서 소프트웨어	슈팅	미 정
DC	리틀 드림	판서 소프트웨어	ADV	미 정
DC	프레임 글라이드	프롬 소프트	액션	미 정
DC	무지개색 전사	재팬 CO	SIM	미 정
DC	★D의 식탁 2	와프	A·RPG	5,800엔
DC	몬스터 브리드	NEC 인터채널	RPG	미 정
DC	★바이오 해저드 -코드:베로니카-	캡콤	ADV	미 정
DC	★그랜디아 2	게임아츠	RPG	미 정
DC	정문지 삼국지	게임아츠	SIM	미 정
DC	플라이트 슈팅(가칭)	코나미	슈팅	미 정
DC	캐리어(가칭)	자레코	SIM	미 정
DC	★전뇌전기 버추어 온 오라토리오 탱그램	세가	대전격투	미 정
N64	★실황 파워풀 프로야구 6	코나미	스포츠	미 정
N64	바이오 테트리스	앙테크	ETC	미 정
N64	신세기 에반겔리온	반다이	액션	미 정
N64	레브 리미트	세타	레이스	미 정
N64	엘테일(가칭)	이매지니어	퍼즐	미 정
N64	쥴 -마수사 전설-	이매지니어	RPG	미 정
N64	초공간 나이터 프로야구 킹2	이매지니어	스포츠	미 정
N64	울트라 베이스볼 실명판 64	컬처브레인	스포츠	미 정
N64	NBA IN THE ZONE 2	코나미	스포츠	미 정
N64	사일런트 섬머 스토리	코나미	S·RPG	미 정
N64	하이브리드 헤븐	코나미	RPG	미 정
N64	실황 G1 스테이블	코나미	SIM	미 정
N64	★마더 3	닌텐도	RPG	미 정
N64	울트라 동키콩	닌텐도	액션	미 정
N64	커비 64	닌텐도	액션	미 정
N64	★오우거 배틀 3	퀘스트	SIM	미 정
N64	마리오 골프 64	닌텐도	스포츠	미 정
N64	★슈퍼마리오 64 2 (가칭)	닌텐도	액션	미 정
N64	★슈퍼마리오 RPG 2 (가칭)	닌텐도	RPG	미 정

쌔근 쌔근

키키키킥…

하아!

요즘, 댁의 아이가 별로 안좋다고 하던데요….
네, 그게 …
병원에서도 원인을 모르겠다네요 …
너무 걱정 마세요. 금방 좋아질 거예요.
그래야 할 텐데…
자, 그럼 먼저 가 볼게요.
꾸벅

…,

크리오, 주인님…!
그만 하세요…!

내가 먼저
보고 있었다구!

타쿠미,
방해하지
말란 말야!

리모콘 내 놔!

넌 맨날 봤잖아! 양보 좀 하면 안 돼?!

모두 사이좋게 보면 되잖아요…!

터억

다녀왔다.

이제 오세요.

엉?

응?!
아야야~。
왜들 그래?
짜릿 짜릿
흥
애들이 왜 이래?
흥흥
흥
짜릿
음~.
죽음의 냄새가 나.

병마
같은데
—

죽음의
냄새라니,
그게
뭔데?

아줌마한테
죽음의 냄새가
난다구요.

뭐
?!

병마가
뭐야?

병마는 원래
자연 속에 살던
요정의
일종이었어요.

요정?!

이 도시처럼,
숲과 초원이 파괴되고
자연이 없어지면서,
유일한 자연체인 인간에게
달라붙게 된 거죠.

한 번 인간의 맛을
본 병마는 점점 더
인간을 습격하는
포악한 존재로
변해 갔어요.

아줌마,
혹시 길에서
환자를
만나지
않으셨어요?

환자라…
글쎄…

아!

우리 미나꼬가…

뭐 생각나는 거라도 …?

실은!!

그 아이, 위험해!

뭐?

죽음의 냄새가 여기까지 난다는 건 오늘밤이 고비라는 얘기라구.

뭐!
미나꼬는
이제 5살이야.
어떻게
도울 수는
없을까?!

나도 부탁할게.
미나꼬를
구해 줄래…!

얹혀 사는 처지에
안 도와 줄 수도
없겠지?

음~.
간만에 몸 좀
풀겠군!

타쿠미,
오늘 채널은 나한테
양보해!

자,
작전
회의다!

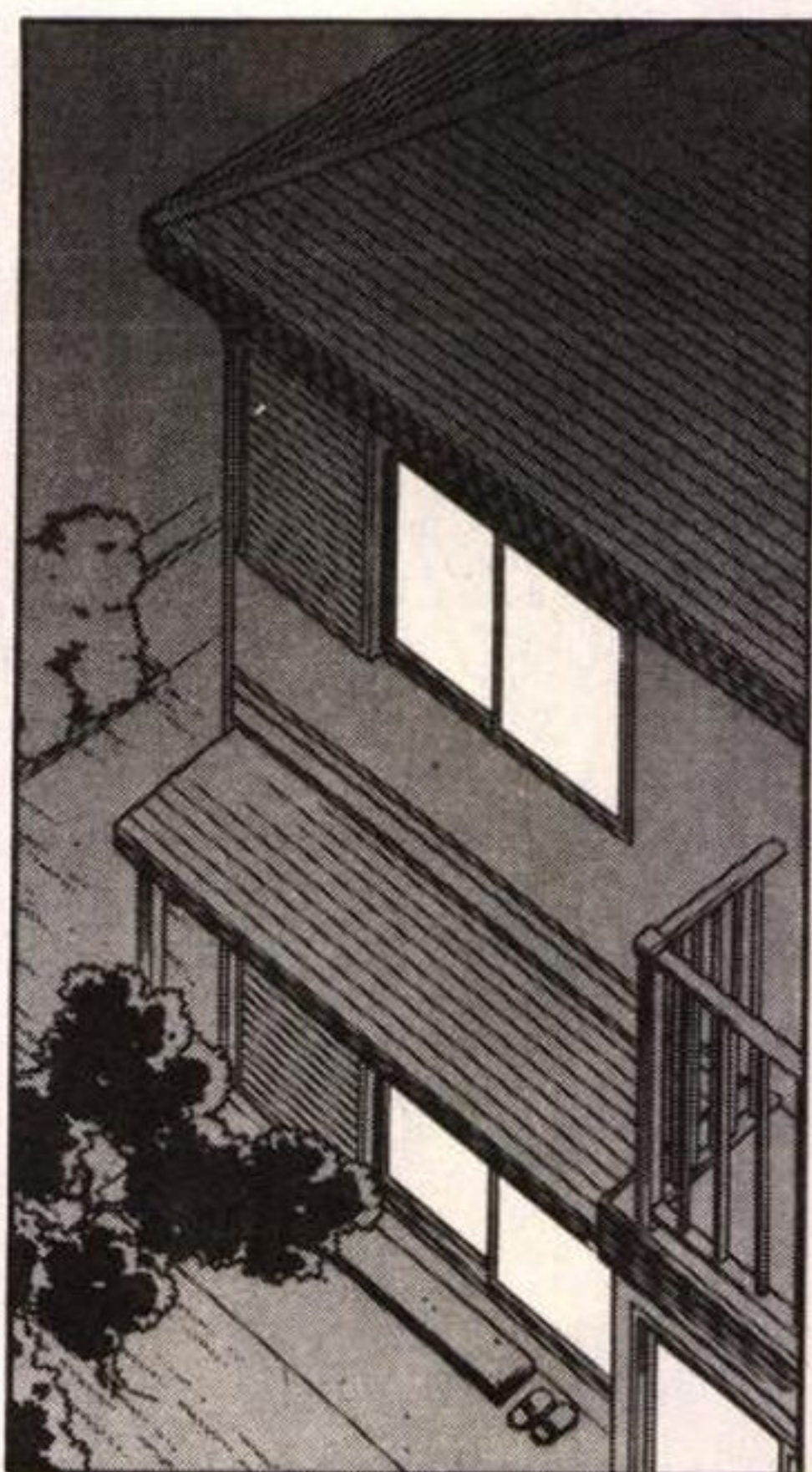
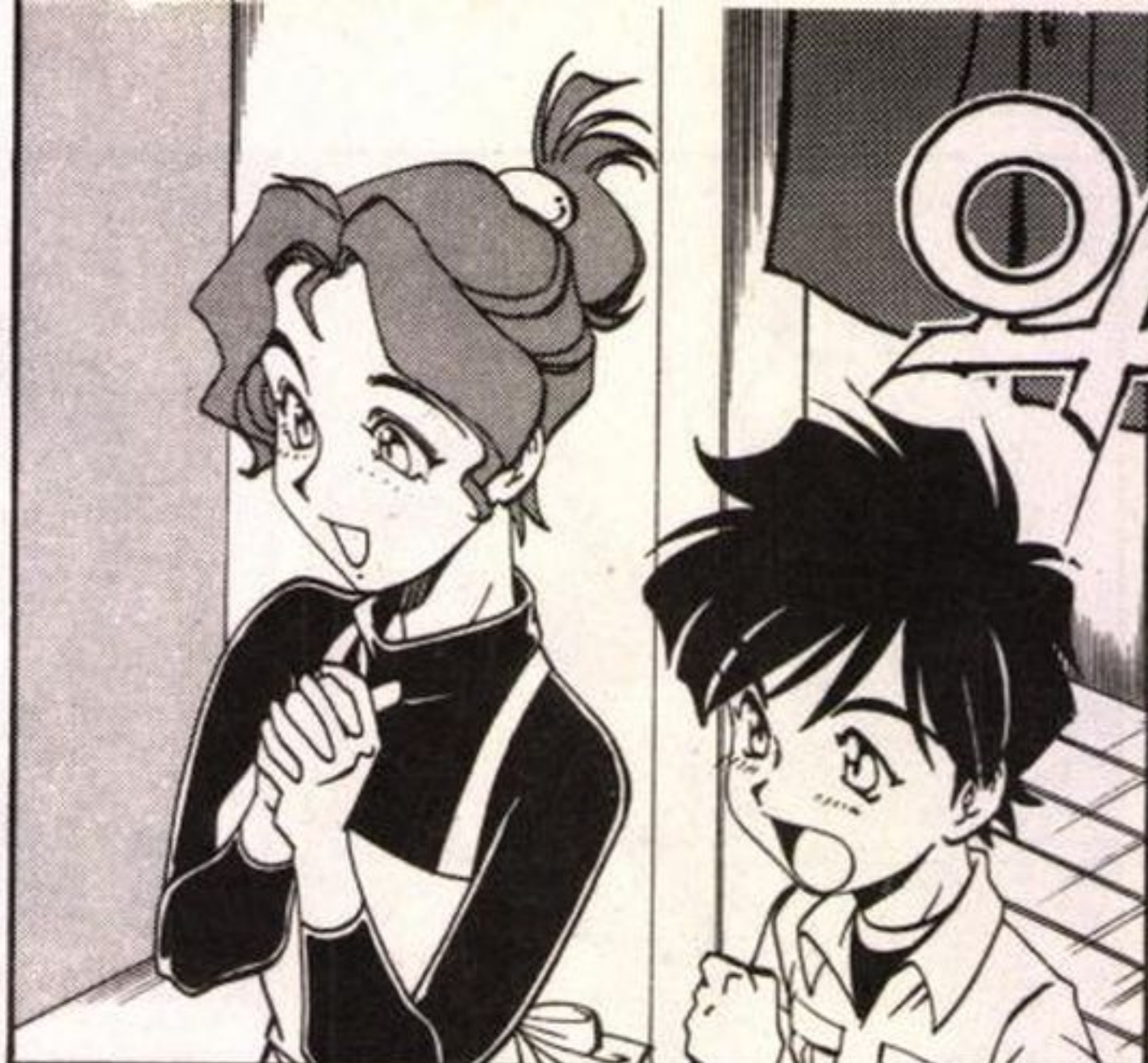
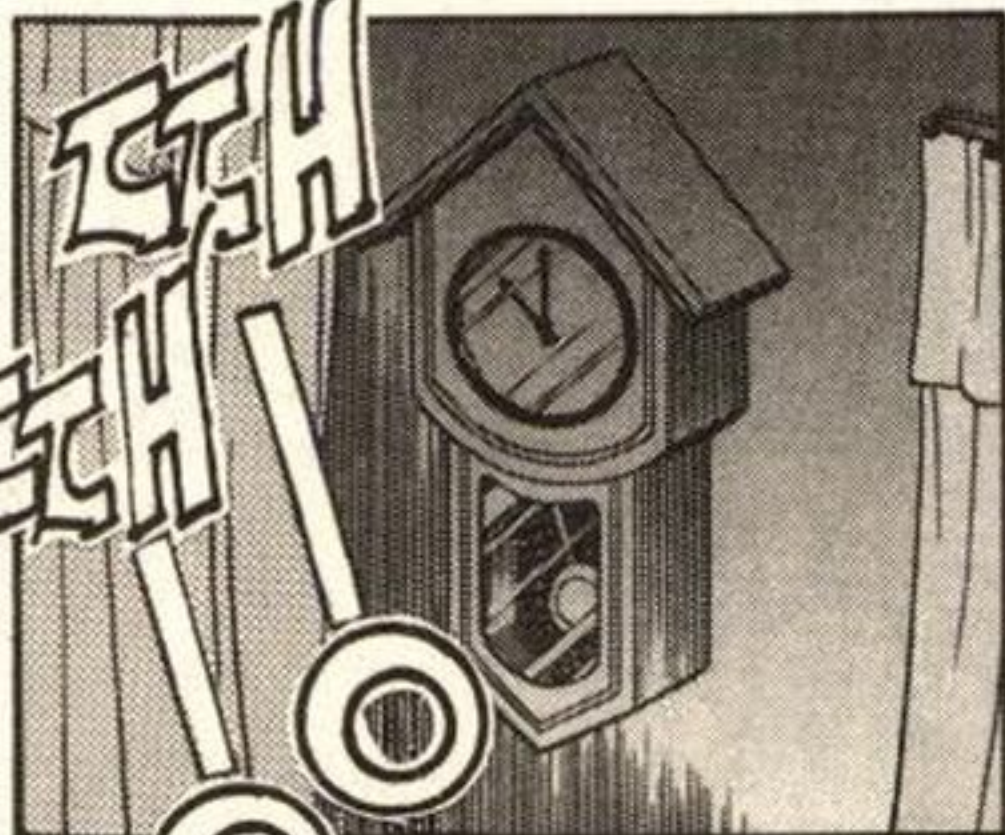
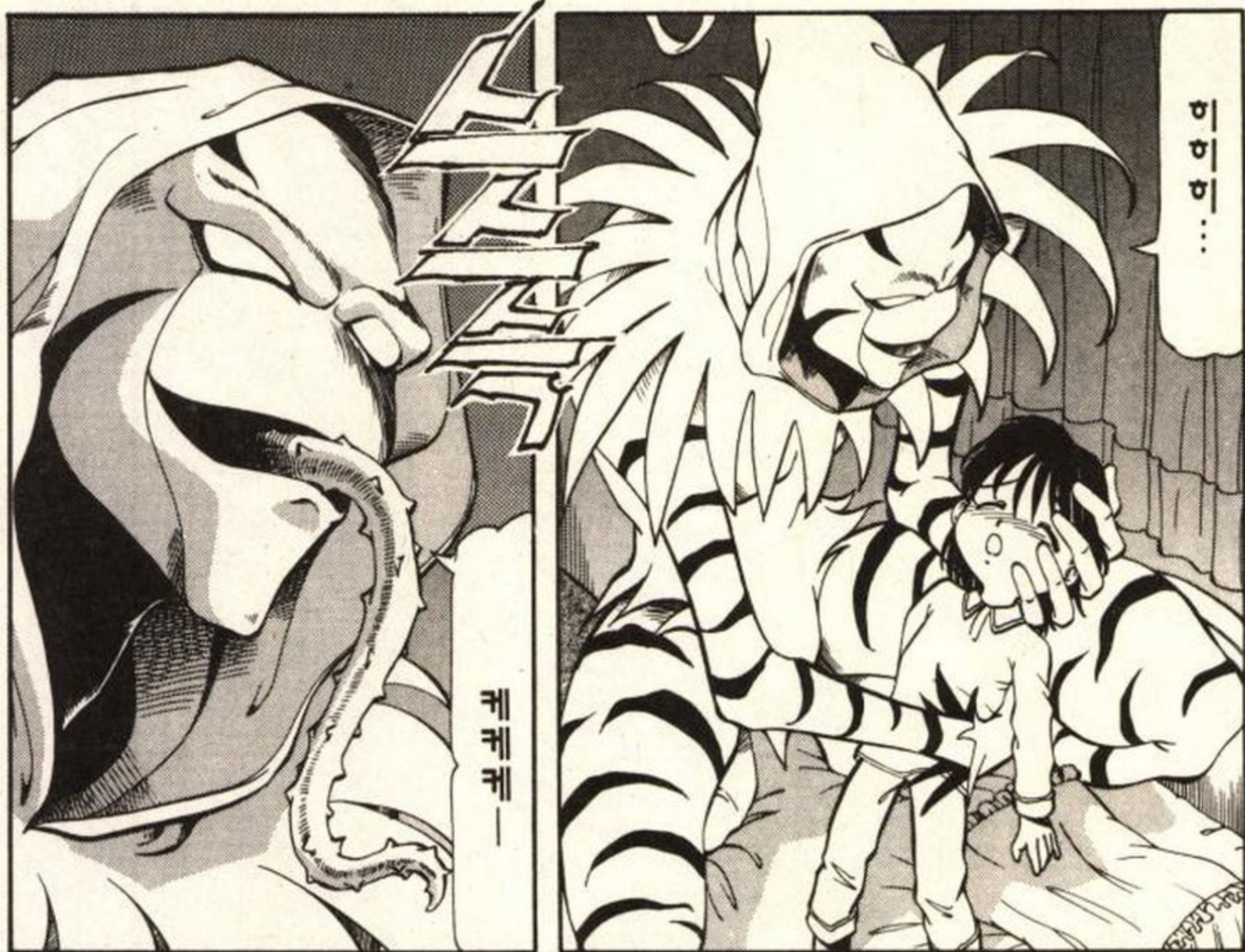
와

미나꼬,
힘 내…

꾸벅
꾸벅
땡
땡
털썩
뷰욱
뷰우우우욱

킬킬킬킬

히히히…
케케케ー
아아…
하아 하아
멈춰ー라!

파앗
바르륵
요정 주제에 겁도 없이 인간에게 달라붙다니!
끼긱

그 아이를
뇌주지 않으면
후회할 걸.

키잇

감히.
요정 따위가
마신을
거역할
셈이냐?

이젠
도망갈 수
없을 걸.

자!
덤벼!
악
웃
파—
슉
와장창
케—롯

정말 지독하군.

으~ 고약한 냄새!

몽실~

퓨웅

거기 서지 못해!

기다렷!

케케케ㅡ

켓?!

미나꼬를
얌전히
돌려
놓으시지!

이제 넌
독 안에 든
쥐야!

앗

켁!

엑도라실

쿠엑

잡았다!

멈춰라.

쿠엑

마르토스

받아랏!

킥

캬아앗—

퍼어억

맛이
어떠냐!

끼익…

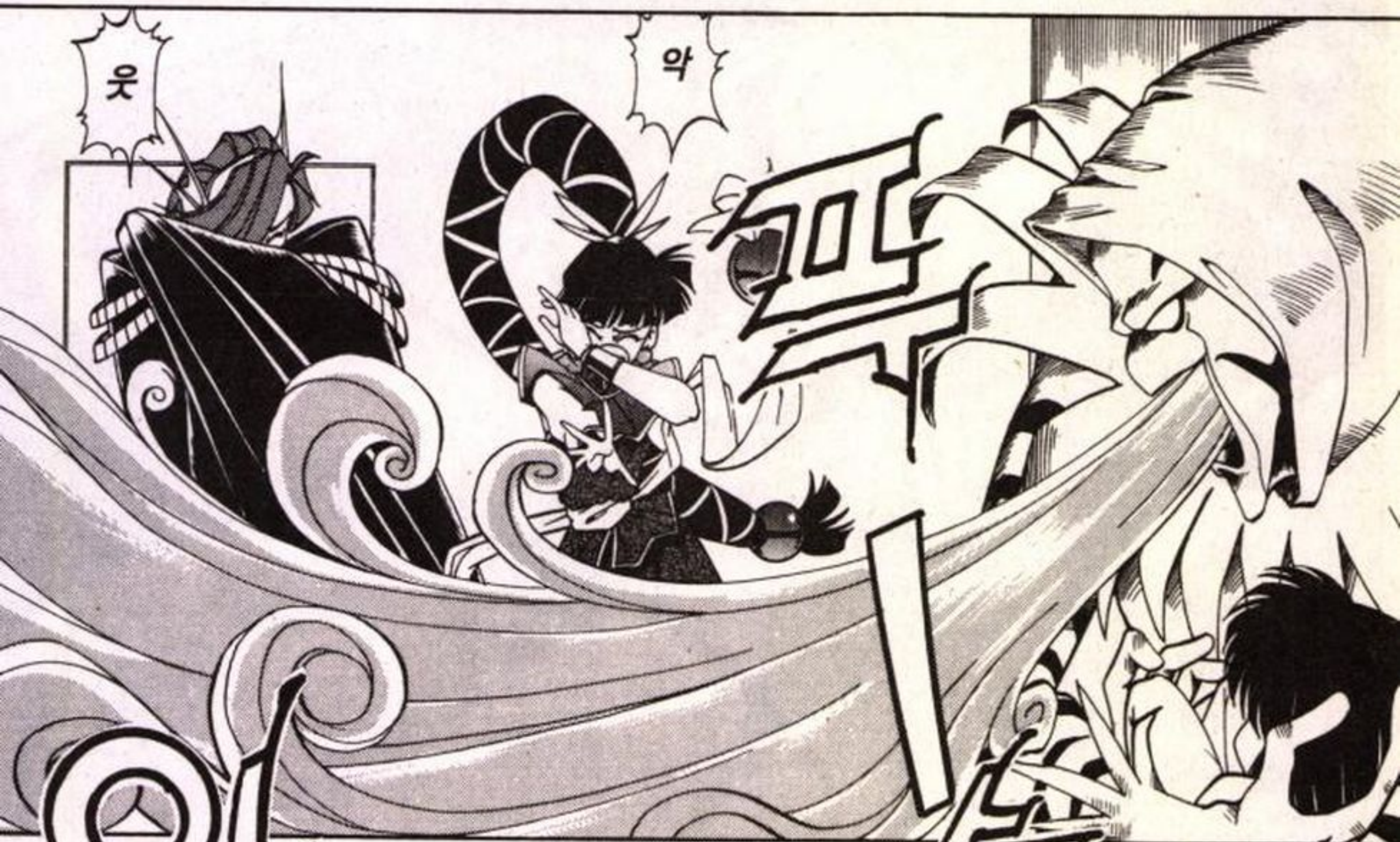
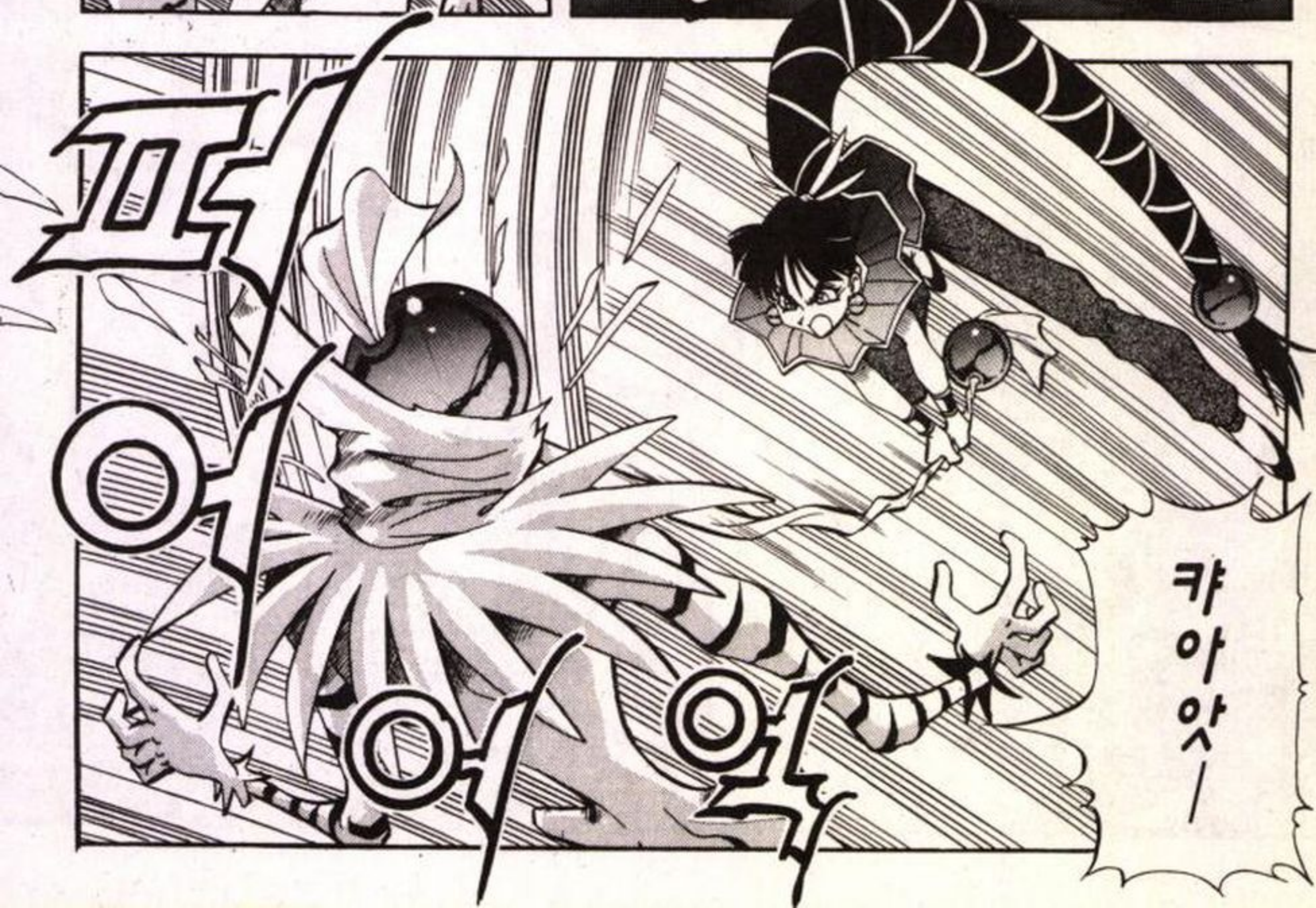
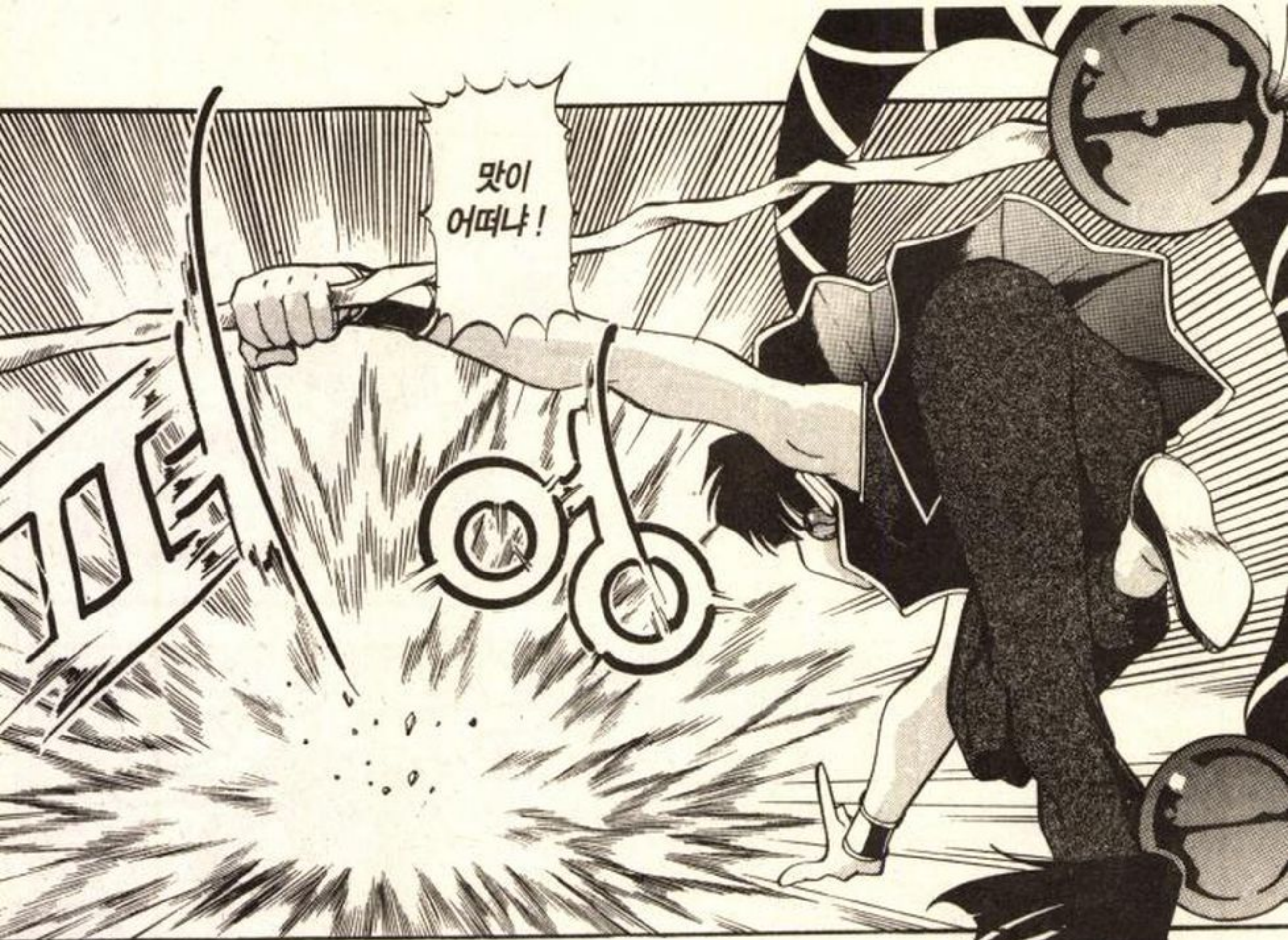
해냈어
크리오!

스르륵
주인님 위험해요!
주인님!
타쿠미
으앗
우아앗!

으아아

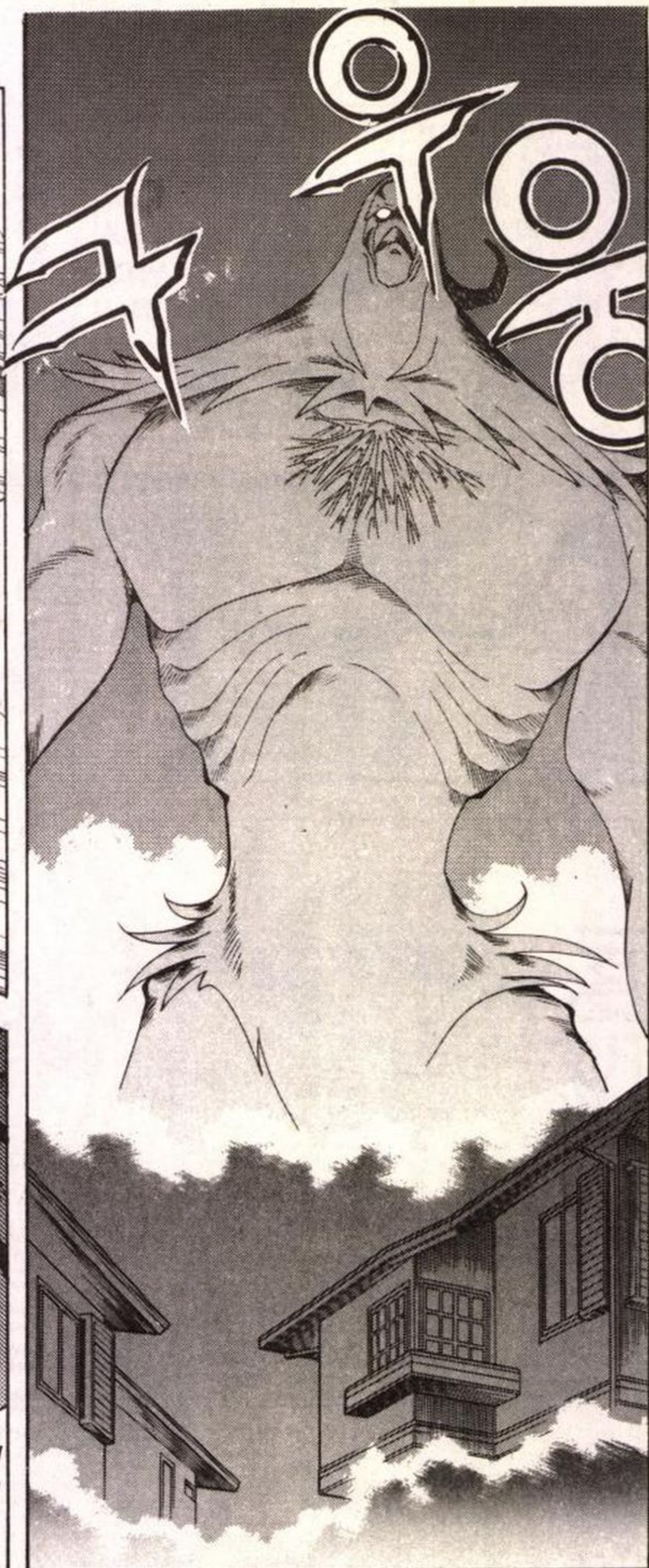
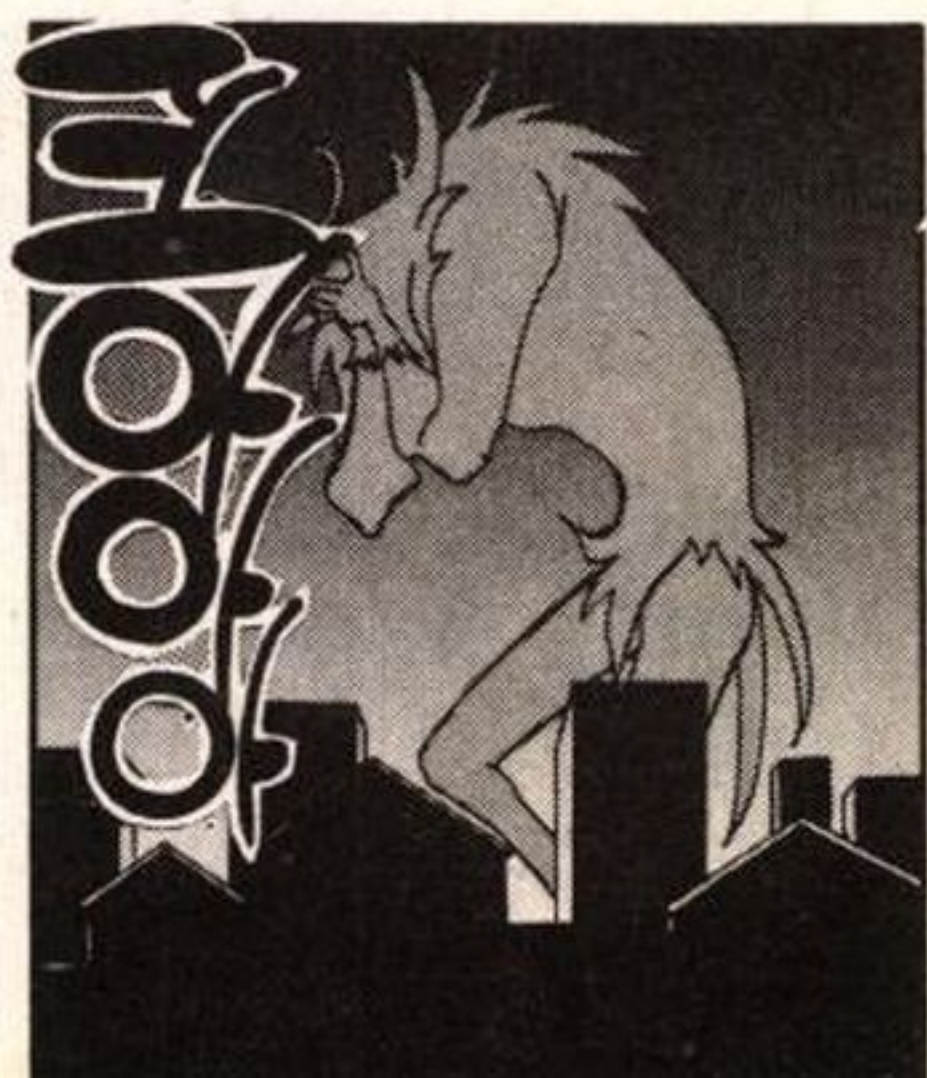
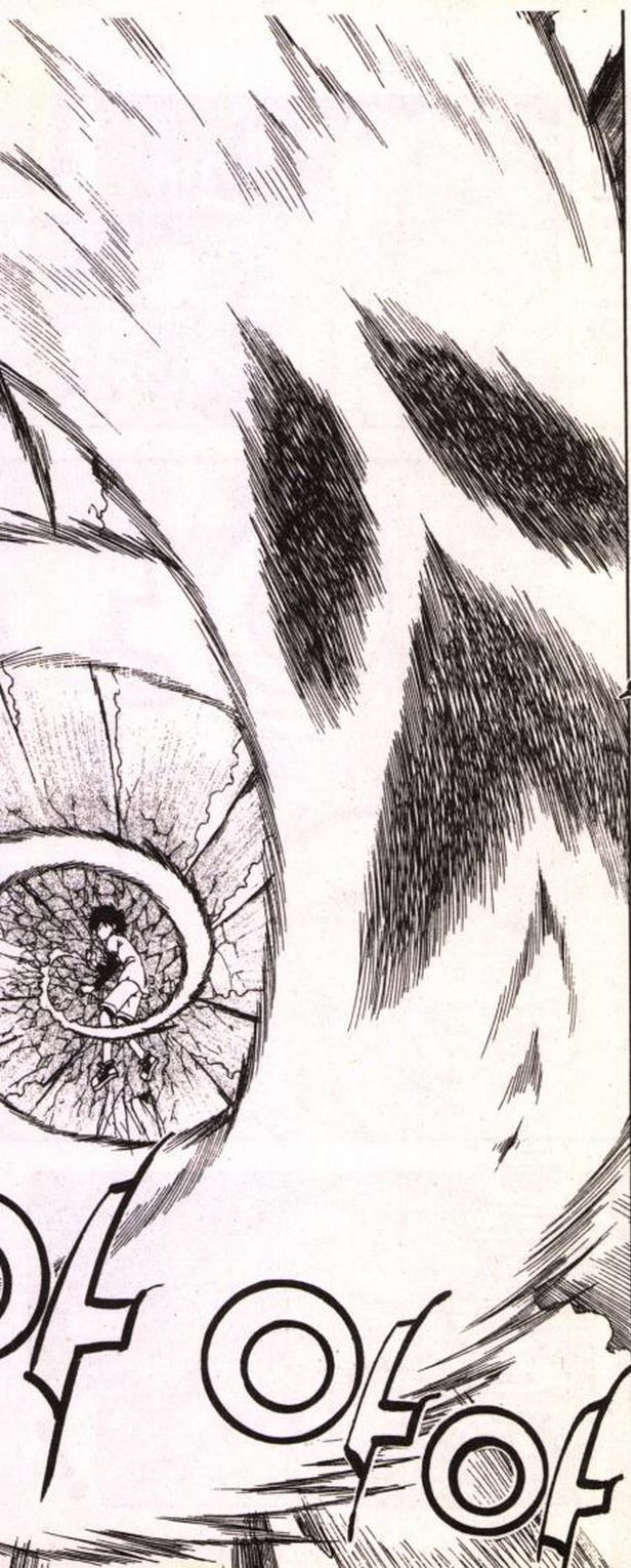
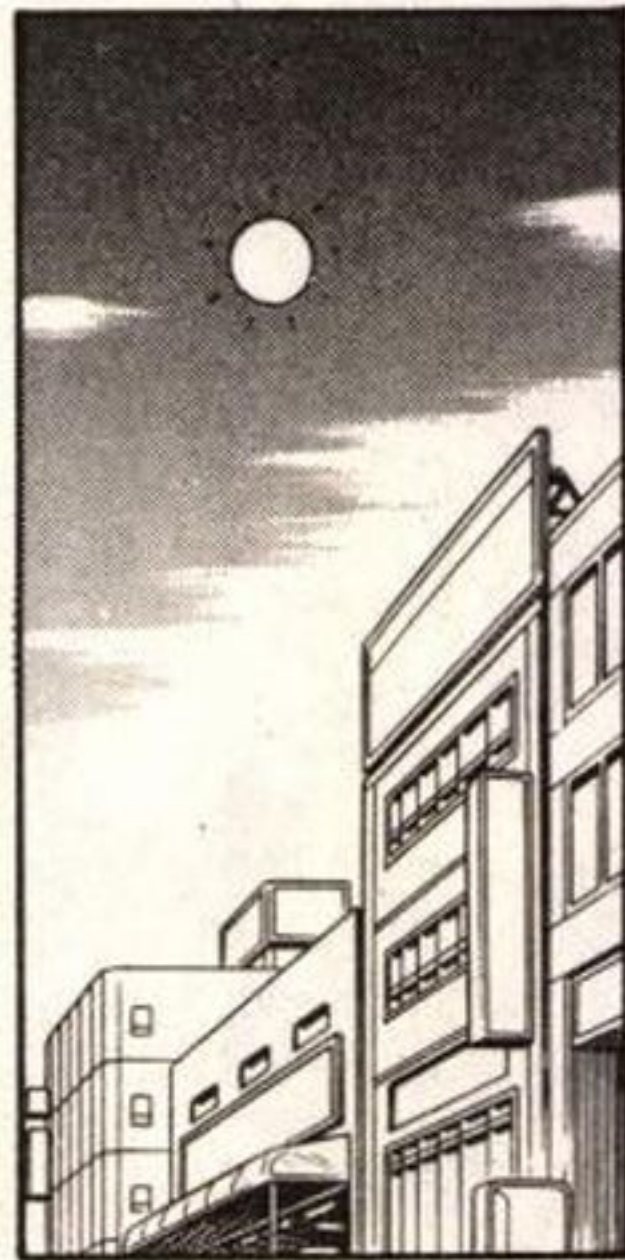
녀석이 타쿠미의 기를 빨아 들이고 있어!

저 녀석이!

케케케…

크오옹

뭐…
뭐야
이건!

주인님의
정기로
커졌어!

저런 곳에
주인님이!

이제
어쩌지
?!

타쿠미!

주인님!

으아아아악

!

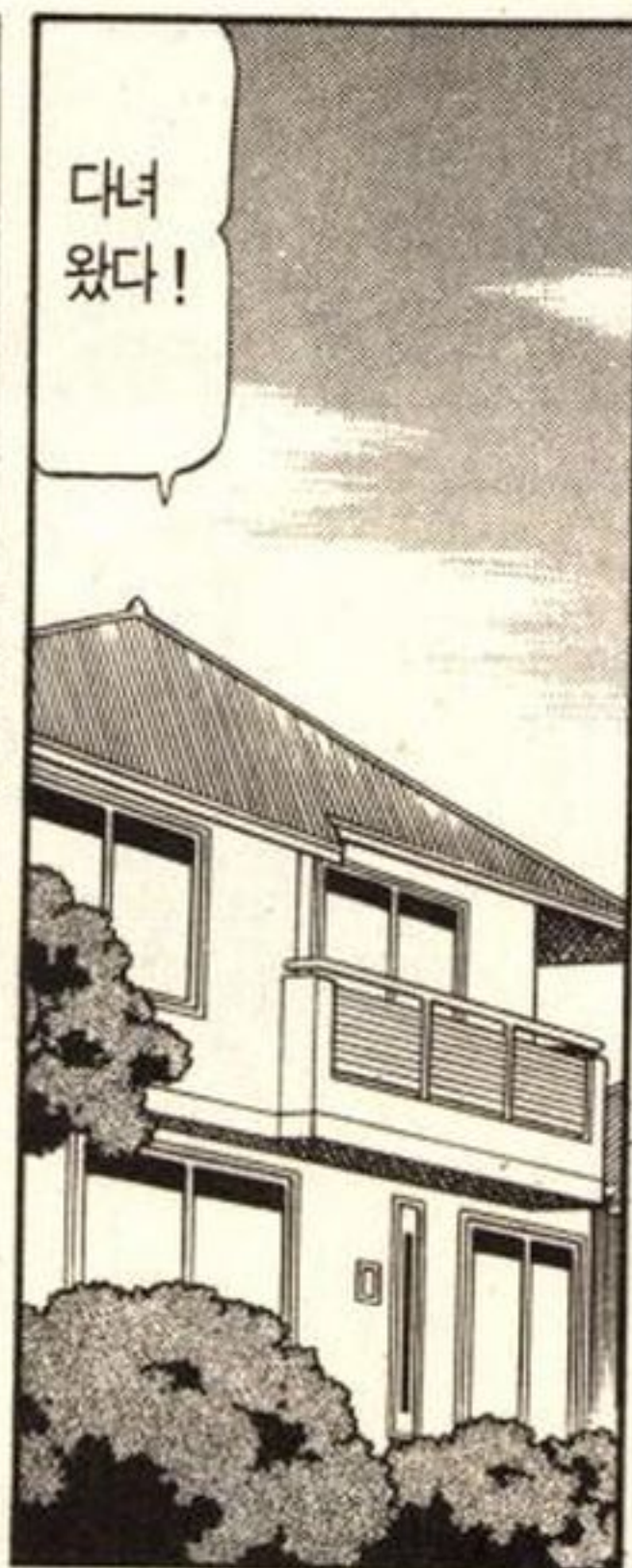
어떻게 된 거지?!

괴로워 하는 것 같은데.

크아아…

헉
헉
주인님, 괜찮아요?
으… 응
타쿠미, 정신 차려!
대체 어떻게 된 거야?
주인님의 피의 힘을 견딜 수 없었나 본데요.

어쨌든, 한 건 끝냈다!
…미나꼬도 무사하고…
미나꼬 이제 다 나았네.

응. 미나꼬 안 아파요.
아침에 일어났더니 말짱해 진 거 있죠.
잘가라…
바이바이~
안녕히 계세요!
다녀왔다!
퀴즈 볼 거야!
쇼프로 볼거라니까!
저— 드라마는 어떨까…
생글생글♡

그만두지 못 해!

......

아빠랑
힘을 합치면
되잖아요!

나도
미나꼬같은
딸 하나
있었으면...

잘못했어요~

너-어!

뭐!

다음 회를 기대해 주세요!

파격연재

마스터 칠드런

제5화

「병마」 편

세 멋진 미녀 마신과 떠나는

환상 액션 판타지!!

YOKOU ITO

GO! PS 공략왕

테일즈 오브 판타지아

초코보의 이상한 던전 2

딥 프리즈

GAME POWER

CONTENTS

테일즈 오브 판타지아

화면 설명 2
기초 아이템 3
요리 일람표 4
전투시 조작법 5
주요 캐릭터 소개 6
현대편. 아세리아력 4304년 10
과거편. 아세리아력 4202년 17
미래편. 아세리아력 4354년 53
서브 퀘스트 75

초코보의 이상한 던전 2

조작키 설명 80
읽으면 피가 되고 살이 되는 조언 80
함정에 관한 설명 82
발톱에 관한 설명 83
레버에 관한 설명 84
안장에 관한 설명 85
열매와 씨앗에 관한 설명 86
목걸이에 관한 설명 87
카드에 관한 설명 87
마석에 관한 설명 88
마법책과 설명 89
기타 아이템에 관한 설명 89
약에 관한 설명 90
초코보의 깃털에 관한 설명 91
몬스터를 국물로…알기 쉬운 엑기스 추출 92
제 1던전. 산기슭 던전(1~10층) 93
제 2던전. 시드 타워(1~15층) 100
제 3던전. 산기슭 던전(1~27층) 102
제 4던전. 밀림과 얼음의 던전(1~23층) 104
제 5던전. 시드 타워(1~15층) 107
제 6던전. 마지막 던전(1~26층) 108
몬스터의 종류와 특징 113

팁 프리즈

게임 시스템 설명 118
등장 캐릭터 소개 120
스테이지 1. APPROACHING FAST 121
스테이지 2. UNEXPECTED TURN 123
스테이지 3. HIDE AND SEEK 125
스테이지 4. COLOR OF REVENGE 126
스테이지 5. DOOMS DAY 128

테일즈 오브 판타지아

TALES OF PHANTASIA

PlayStation

장르	RPG
제작사	남코
발매일	97년 12월 23일
발매가	5,800엔

남코의 명작 RPG가 다시 돌아왔다!

테일즈 오브 판타지아

게이머들의 기억속에 감동으로 남아있는 남코의 명작 RPG 「테일즈 오브 판타지아」가 플스용으로 리메이크되어 다시 돌아왔다. 전반적인 구성은 대부분 기존 RPG의 요소를 차용하고 있지만 시공을 넘나들며 펼쳐지는 장대한 스토리와 입체적인 인물묘사는 평범한 RPG에 식상한 매니아들의 갈증을 어느 정도 풀어줄 수 있으리라 생각된다.

화면 설명

메뉴화면

1. 특기(特技): 전투시 사용하는 특기의 설정과 회복계 특기의 실행을 할 수 있다. 설정방법은 크레스의 경우 오른쪽 목록에 있는 필살기나 오의 중 4가지를 단축키로 지정해두고 전투시 이를 불러내서 사용한다. 다른 캐릭터들은 목록에서 ㅁ버튼으로 사용여부를 토글시키는 것으로 전투시 행동의 범위를 조정한다.

2. 장비(裝備): 무기, 방어구, 액세서리 등을 장비 및 해제하는 커맨드. 최적(さいてき)을 실행하면 최강장비를 자동으로 선택해서 장비시켜주므로 매우 편리하다. 그러나 이것은 공격력, 방어력 등의 수치를 기준으로 한 것이기 때문에 특정상황에서는 오히려 불리하게 작용할 수도 있다. 그러므로 가능하면 각 아이템의 특성을 이해하고 상황에 맞게 직접 조합하는 것이 좋다.

3. 아이템(アイテム): 아이템을 장비하거나 사용하는 커맨드. 아이템의 종류는 전투장비, 식료, 약, 도구, 불확정품, 교역품, 수집품, 귀중품으로 나뉘어진다. 이 중에서 불확정품은 룬보틀을 사용하여 감정을 해야만 내용을 알 수 있으며 교역품은 지방에 따라 가격차가 있으므로 이를 이용하면 자금을 빨리 늘릴 수 있다.

4. 작전(作戰): 전투시 크레스를 제외하고는 채널링을 사용하지 않는 한 자동적으로 전투를 실행하는데 여기서 지정해둔 행동패턴이 각자에게 적용된다.

5. 대열(隊列): 전투시 파티의 구성과 배치에 관한 커맨드이다.

신속한 도주가 필요한 경우에는 크레스를 파티의 맨뒤로 보낸다는 식으로 상황에 따라 설정을 변경하여 효과적으로 전투유형에 대응하도록 하자.

6. 칭호(称呼): 각 캐릭터가 자처하는 칭호를 선택하는 커맨드. 칭호에는 레벨이나 특기 등 캐릭터의 성장에 따라 자연적으로 주어지는 것과 특정한 이벤트에 의해 얻어지는 것이 있다. 칭호는 게임진행과는 아무런 상관이 없으므로 마음에 드는 칭호를 선택하도록 하자.

7. 요리(料理): 던전처럼 휴식처가 없는 곳에서의 회복을 위한 것으로 요리를 하기 위해서는 재료와 더불어 요리법의 습득이 필요하다. 자세한 사항은 요리 일람표를 참조하도록 하자.

8. 스테이터스(ステータス): 각 캐릭터의 패러미터를 확인하는 커맨드로 ○버튼을 누르면 플레이 도중에라도 이름을 바꿀 수 있다.

9. 커스텀(カスタム): 메시지의 표시속도, 윈도우 컬러 등 시스템에 관련된 사항을 설정한다.

10. 세이브(セーブ): 게임의 데이터를 저장한다. 세이브는 필드나 던전내의 기억진에서 할 수 있다.

기초 아이템

여행에 필요한 가장 기본적인 아이템이다. 요리를 통해서도 HP와 TP 등의 회복이 가능하지만 요리는 전투시에는 사용할 수 없고 한번 사용하면 일정시간이 지나야만 다시 사용할 수 있기 때문에 매우 제한적이다. 따라서 원활한 진행을 위해서는 적절한 아이템의 활용이 필수적이라고 할 수 있다.

이름	가격	효과	변화
애플구미(アップルグミ)	60	HP가 최대치의 30%만큼 회복된다	레몬구미
오렌지구미(オレンジグミ)	200	TP가 최대치의 30%만큼 회복된다	파인구미
레몬구미(レモングミ)	-	HP가 최대치의 60%만큼 회복된다	파인구미
파인구미(パイングミ)	-	TP가 최대치의 60%만큼 회복	레몬구미
믹스구미(ミックスグミ)	1000	HP와 TP를 최대치의 30%만큼 회복시킨다	미라클구미
미라클구미(ミラクルグミ)	-	HP와 TP를 최대치의 60%만큼 회복시킨다	-
에릭실(エリクシール)	-	HP와 TP를 완전히 회복되는 영약(靈藥)	-
아워글래스(アワーグラス)	-	전투중 적의 움직임을 잠깐동안 정지시킨다	크로노글래스
크로노글래스(クロノグラス)	-	적의 움직임을 약간 오래 정지시킨다	-
세보리(セボリー)	-	TP의 최대치가 5% 늘어난다	레드세보리
세지(セージ)	-	HP의 최대치가 5% 늘어난다	레드세지
레드세보리(レッドセボリー)	-	TP의 최대치가 10% 늘어난다	-
레드세지(レッドセージ)	-	HP의 최대치가 10% 늘어난다	-
다크보틀(ダークボトル)	20	암흑의 기운이 담긴 병으로 적을 가까이 불러들이는 효과가 있다. 레벨을 올리고 싶을 때 사용	-
홀리보틀(ホーリィボトル)	80	적의 출현빈도를 낮추는 효과가 있다	-
참보틀(チャームボトル)	-	상점내에서 사용하면 물건 구입시 30% 할인율을 적용해준다	미라클참
미라클참(ミラクルチャーム)	-	상점내에서 사용하면 물건값을 50% 할인해준다	-
파나시아보틀(パナシーアボトル)	350	독, 마비, 석화 상태를 회복시킨다	-
플레어보틀(フレアボトル)	150	일정시간동안 공격력이 30% 상승한다	-
라이프보틀(ライフボトル)	300	전투불능상태의 동료를 부활시킨다	-
리큐르보틀(リキュートボトル)	60	독, 마비, 석화를 방지하지만 공격력이 20% 감소한다	-
룬보틀(ルーンボトル)	-	?표시가 붙은 아이템을 감정하거나 다른 아이템을 변화시키는데 사용한다	-
벨베느(ベルベーヌ)	-	민첩성이 1상승한다	레드벨베느

이름	가격	효과	변화
라벤다(ラベンダー)	-	힘이 1상승한다	레드라벤다
레드벨베느(レッドベルベーヌ)	-	민첩성이 2상승한다	-
레드라벤다(レッドラベンダー)	-	공격력이 2상승한다	-
스펙터클즈(スペクタクルズ)	10	적의 HP, TP, 속성 등을 볼 수 있다. 조사한 내용은 몬스터 도감에 자동적으로 기록	-
몬스터 도감(モンスターずかん)	-	조우한 몬스터와 스펙터클즈로 조사한 내용이 기록된다	-
곡괭이(つるはし)	150	바위를 뚫는 도구로 던전에서 바위로 막힌 곳을 지나갈 때 사용한다	-
로프(ロープ)	100	높은 곳에 오르거나 절벽을 내려갈 때 사용하는 도구	-
월드맵(ワールドマップ)	-	자신이 있는 곳을 확인하거나 각 도시나 마을에 대한 위치와 정보를 알 수 있다	-

※「**변화**」**는 룬보틀**(ルーンボトル)**을 사용한 경우**

요리 일람표

슈패용에서는 식재를 주머니에 넣어 놓으면 자동적으로 체력이 회복되는 편리한 시스템이 있었지만 플스용에서는 가지고 있는 식재로 직접 요리를 하여 체력을 회복시켜주어야 한다. 요리를 하기 위해서는 해당 요리기술을 습득해야 하는데 같은 요리를 반복함에 따라 숙련도가 올라가고 그 효과도 좋아진다. 약간 불편한 감이 없지 않지만 각종 요리를 배우고 즐기는 가운데 보다 아기자기한 재미를 느끼게 해준다.

요리	효과	필요한 식재
햄버거(ハンバーガー)	전원 HP 소회복	브래드(ブレッド)+치킨(チキン), 포크(ポーク), 비프(ビーフ) 중 하나
주먹밥(おにぎり)	전원 HP 소회복 및 해독	라이스(ライス)+요리풀(いたのり)
롤캐비지(ロールキャベツ)	전원 HP 소회복	캐비지(キャベツ)+포크(ポーク)
밥그릇찜(ちゃわんむし)	전원 HP 소회복 및 해독	치킨(チキン)+달걀(たまご)
초밥(すし)	전원 HP 소회복 및 마비, 석화 해소	라이스(ライス)+다랑어(まぐろ), 전갱이(あじ), 정어리(いわし), 오징어(いか), 문어(たこ), 새우(えび)중 하나
치즈버거(チーズバーガー)	전원 HP 중회복	브래드(ブレッド)+치즈(チーズ)+치킨(チキン), 비프(ビーフ), 포크(ポーク)중 하나
프렌치 토스트(フレンチトースト)	전원 HP 중회복 및 해독	우유(ミルク)+달걀(たまご)+브래드(ブレッド)
샌드위치(サンドイッチ)	전원 HP 중회복 및 마비 해소	브래드(ブレッド)+양상치(レタス), 오이(きゅうり), 감자(じゃがいも), 달걀(たまご)중 2가지
나폴리탄(ナポリタン)	전원 HP 중회복 및 석화 해소	토마토(トマト)+포크(ポーク)+파스타(パスタ)
포와레(ポワレ)	전원 HP 중회복	비프(ビーフ)+치즈(チーズ)+브래드(ブレッド)
후루츠 쥬스(フルーツジュース)	전원 TP 소회복	사과(りんご)+딸기(イチゴ)+바나나(バナナ)
생선회(おさしみ)	전원 HP 중회복 및 해독	다랑어(まぐろ), 전갱이(あじ), 정어리(いわし)
육채요리(にくじゃが)	전원 HP 중회복	당근(にんじん)+감자(じゃがいも)+양파(たまねぎ)+포크(ポーク)
스테이크(ステーキ)	전원 HP 대회복	당근(にんじん)+감자(じゃがいも)+스파이스(すぱいす) +치킨(チキン), 포크(ポーク), 비프(ビーフ)중 하나

◆ 크레스 · 알베인

이 게임의 주인공. 유크리드 대륙 남부에 위치한 토티스 마을 출신으로 알베인류 검술 사범인 미겔의 아들이다. 다른 사람을 배려할 줄 아는 따뜻한 마음씨의 소유자이지만 검사로서의 비정한 결단력은 부족한 편이다

●필살기(必殺技)

명칭	속성	소비TP	설명
마신검(魔神劍)	-	2	검기를 날려 원거리의 적을 공격한다
비연련각(飛燕連脚)	-	4	이단차기에서 찌르기로 이어지는 연속기
용조뢰참(龍爪雷斬)	뇌	8	적에게 낙뢰를 떨어뜨린다
호아파참(虎牙破斬)	-	7	적을 위아래로 베는 이단기
추사우(秋沙雨)	-	12	무수한 연속 찌르기로 근접한 적을 공격한다
유초래(柔招來)	-	6	기를 집중시켜 일시적으로 명중률을 높인다
봉황천구(鳳凰天驅)	화	8	불사조의 오라로 몸을 둘러싼 채 공중에서 적을 향해 돌진한다
수호방진(守護方陣)	광	20	지면에 무기를 꽂아 적의 침입을 막는 빛의 벽을 만든다
진공파참(眞空破斬)	-	12	진공파를 일으켜 적을 베어버린다
집기법(集氣法)	-	10	대기중의 기를 체내에 흡수하여 체력을 회복한다
사자전후(獅子戰吼)	-	12	적에게 투기를 발사하여 날려버린다
강초래(剛招來)	火	16	기를 집중시켜 일시적으로 공격력을 높인다
섬공렬파(閃空裂破)	光	10	투기를 상공으로 회전시켜 올린다
허공창파참(虛空蒼破斬)	光	28	시공검기술의 하나. 강렬한 투기로 적을 베어버린다
공간상전이(空間翔轉移)	-	30	시공검기술의 하나. 적의 전방으로 순간 이동하여 연속공격을 가한다
차원참(次元斬)	-	35	시공검기술의 하나. 공간을 일그러뜨려 적을 단번에 갈라버린다
홍련검(紅蓮劍)	火	10	불꽃의 투기를 주입한 무기를 던져서 공격한다
살극무황검(殺劇舞荒劍)	-	50	통상공격을 연속적인 콤보로 펼쳐내는 궁극의 연속기

●오의(奧義)

명칭	속성	소비TP	설명
마신비연각(魔神飛燕脚)	-	10	마신검과 비연련각을 조합한 오의
마신쌍파참(魔神　破斬)	-	15	마신검과 호아파참을 조합한 오의
마신천렬파(魔神千裂破)	-	18	마신검과 추사우를 조합한 오의
마신섬공파(魔神閃空破)	광	16	마신검과 섬공렬파를 조합한 오의
사자비연각(獅子飛燕脚)	-	15	사자전후와 비연련각을 조합한 오의
사자후파참(獅子吼破斬)	-	20	사자전후와 호아파참을 조합한 오의
사자천렬파(獅子千裂破)	-	28	사자전후와 추사우를 조합한 오의
사자섬공파(獅子閃空破)	광	20	사자전후와 섬공렬파를 조합한 오의
습조비연각(襲爪飛燕脚)	뇌	15	습조뢰참과 비연각을 조합한 오의
습조뢰참파(襲爪雷斬破)	뇌	18	습조뢰참과 호아파참을 조합한 오의
습조천렬파(襲爪千裂破)	뇌	22	습조뢰참과 추사우를 조합한 오의
습조섬공파(襲爪閃空破)	뇌	19	습조뢰참과 섬공렬파를 조합한 오의
봉황천상각(鳳凰天翔脚)	화	14	봉황천구와 비연련각을 조합한 오의
봉황상파참(鳳凰翔破斬)	화	17	봉황천구와 호아파참을 조합한 오의
봉황천렬파(鳳凰千裂破)	화	21	봉황천구와 추사우를 조합한 오의
봉황천공파(鳳凰天空破)	화	18	봉황천구와 섬공렬파를 조합한 오의
시공창파참(時空蒼破斬)	-	50	차원참과 공창파참을 조합한 시공(時空)오의
전이창파참(轉移蒼破斬)	광	40	공간상전이와 공창파참을 조합한 시공(時空)오의

◆ 민트 · 어드네이드

법술사 가문의 후손으로 어머니 메릴 슬하에서 법술을 익혔다. 평소에는 얌전한 성격이지만 전투에 임하면 몬스터를 상대로 한발도 물러서지 않는 용감한 일면을 보인다. 연애에 있어서는 아직 미숙하지만 나이가 나이인 만큼 관심은 상당한 듯…

●법술(法術)

명칭	속성	소비TP	설명
회복(回復)	퍼스트 에이드(ファーストエイド)	5	아군 1명의 HP를 소회복
	힐(ヒール)	10	아군 1명의 HP를 중회복
	큐어(キュア)	22	아군 1명의 HP를 대회복
	너스(ナース)	20	아군 전원의 HP를 중회복
	리자렉션(リザレクション)	32	아군 전원의 HP를 대회복
치료(治療)	안티도트(アンチドート)	8	아군 1명의 독을 해소
	리커버(リカバー)	18	아군 1명의 독, 마비, 석화 상태를 회복
	레이즈데드(レイズデッド)	26	아군 1명의 전투불능상태를 회복
공격보조	피코햄(ピコハン)	4	머리 위에 작은 해머를 떨어뜨려 적 1명을 기절시킨다
	피코피코해머(ピコピコハンマー)	20	상공에 거대한 해머를 떨어뜨려 적 전체를 기절시킨다
	애시드레인(アシッドレイン)	12	산성비를 뿌려 적 전체의 방어력을 저하시킨다
	디프미스트(ディープミスト)	3	짙은 안개를 발생시켜 적 전체의 명중률을 저하시킨다
	사일런스(サイレンス)	6	적 1명의 주문을 봉인
	타임스톱(タイムストップ)	50	적 1명의 행동을 일정시간 정지시킨다
아군보조	챠지(チャージ)	10	아군 1명에게 자신의 TP를 나누어준다
	바리어(バリアー)	15	아군 1명의 방어력을 상승시킨다
	샤프니스(シャープネス)	12	아군 1명의 공격력을 상승시킨다
	디스펠(ディスペル)	14	아군 1명의 상태이상을 회복시킨다

◆ 체스터 · 버클라이트

토티스 마을 출신으로 크레스와는 절친한 친구사이. 어려서 부모를 잃고 동생 아미와 둘이서 살고 있다. 어릴 적부터 가장노릇을 해온 탓에 어른스러운 면을 보이지만 원래는 직선적인 성격의 소유자이다. 궁술이 특기

●법술(法術)

명칭	속성	소비TP	설명
홍연(紅蓮)	화	4	불꽃을 주입한 화살을 쏘아 적 1명을 공격한다
동아(凍牙)	수	5	얼음의 속성을 가진 화살을 쏘아 적 1명을 공격한다
굉천(轟天)	뇌	8	뇌전의 속성을 가진 화살을 쏘아 적 1명을 공격한다
취우(鷲羽)	풍	12	관통력을 가진 화살로 적 1명을 공격한다
질풍(疾風)	-	14	신속한 움직임으로 적 1명에게 화살을 연사한다
충파(衝破)	지	11	지면을 튕겨서 적 1명에게 충격을 가한다
진천(震天)	-	11	적 전체의 머리 위에 비처럼 쏟아지는 화살을 발사한다
대아(大牙)	-	20	적 1명에게 거대화한 화살을 발사한다
도룡(屠龍)	-	45	적 1명에게 투기를 주입한 강력한 화살을 발사한다

◆ 아체 · 클레인

론바레이에서 아버지 바트와 함께 살고 있는 하프엘프의 소녀. 마술이 특기로 빗자루를 타고 하늘을 날아다닐 수 있다. 감정이 풍부하여 희노애락의 모든 것을 그대로 표출한다. 평소에는 언제나 활발하지만 엘프의 피를 이어받아서 사려깊은 일면도 보인다

●마술(魔術)

명칭	속성	소비TP	설명
파이어볼(ファイアボール)	화	3	작은 화염탄을 발사하여 적 1명에게 피해를 준다
아이스니들(アイスニードル)	수	3	날카로운 얼음조각을 날려 적 1명을 공격한다
스톤블래스트(ストーンブラスト)	지	3	작은 돌멩이를 날려 적 1명을 공격한다
라이트닝(ライトニング)	뇌	5	작은 낙뇌로 적 1명을 공격한다
스톰(ストーム)	풍	8	적 1명의 주변에 돌풍을 일으켜 연속적인 피해를 준다
그레이브(グレイブ)	지	10	지면에서 암창을 돌출시켜 적 1명을 공격한다
아이스토네이도(アイストーネード)	수	10	적 전체를 얼음폭풍속에 몰아넣는다
이럽션(イラプション)	화	10	적 전체에 용암류를 흘려보내 공격한다
트랙터빔(トラクタービーム)	무	12	범위내의 적을 공중으로 들어올렸다가 낙하시킨다
선더블레이드(サンダーブレード)	뇌	16	적 전체의 주변에 낙뇌를 발생시킨다
사이클론(サイクロン)	풍	17	적 전체의 주변에 회오리바람을 일으킨다
레이(レイ)	광	18	무수한 레이저광선으로 적 전체를 공격한다
파이어스톰(ファイアストーム)	화	20	적 전체의 주변에 불꽃의 폭풍을 일으킨다
록마운틴(ロックマウンテン)	지	20	거대한 암석을 낙하시켜 적 전체를 공격한다
템페스트(テンペスト)	풍	24	회오리바람을 발생시켜 적 전체를 날려버린다
메일스트롬(メイルストローム)	수	22	적 전체의 발밑에 거대한 물의 소용돌이를 발생시킨다
어스퀘이크(アースクエイク)	지	27	큰 지진을 일으켜 적 전체를 공격한다
갓블레스(ゴッドブレス)	풍	32	풍압으로 적 1명을 눌러서 찌그러뜨린다
익스플로드(エクスプロード)	화	32	목표 주변에 대폭발을 발생시켜 적 전체를 공격한다
인디그니션(インデグニション)	뇌	30	적 전체에 강력한 신의 번개를 떨어뜨린다
타이들웨이브(タイダルウェーブ)	수	34	해일을 발생시켜 적 전체를 공격한다
블랙홀(ブラックホール)	암	42	적 전체를 빨아들이는 블랙홀을 발생시킨다
메테오솜(メテオスォーム)	무	50	적 전체에 무수한 운석을 낙하시킨다
빅뱅(ビッグバン)	光	75	엄청난 위력의 폭발을 발생시켜 적 전체를 공격한다

◆ 스즈 후지바야시

쟈폰 민족의 후예로 대륙 어딘가에 존재하는 닌자 마을에 살고 있다. 닌자 두목인 할아버지와 주위로부터 장래에 마을을 이끌 큰 재목으로 기대를 받고 있다. 이 때문에 닌자 마을이나 규칙을 가장 우선시하는 습관이 몸에 배어 있어서 항상 자신을 철저히 통제한다. 하지만 크레스 일행과 여행을 하면서 조금씩 소녀다운 밝은 면이 드러난다

●인술(忍術)

명칭	속성	소비TP	설명
사신(寫身)	-	10	분신을 만들어 적 1명에게 통상 공격의 2배에 해당하는 대미지를 준다
부지화(不知火)	-	7	적에게서 아이템을 탈취한다
반강낙(飯綱落とし)	-	8	적의 머리위에서 낙하하여 대미지를 준다

명칭	속성	소비TP	설명
엽은(葉隱れ)	-	12	나뭇잎의 소용돌이를 일으켜 안전하게 도주한다
미니 이벤트(曼珠沙華)	화	10	불꽃을 주입한 수리검을 던져 적 1명을 공격한다
뇌전(雷電)	뇌	12	던진 검에 번개를 떨어뜨려 적 1명을 공격한다
겸유(鎌鼬)	풍	15	진공파를 발생시켜 적 1명을 공격한다
오월우(五月雨)	-	30	연속공격으로 적 1명을 마구 벤다
아뢰야(兒雷也)	-	45	거대한 두꺼비를 소환해서 적 1명을 공격한다

스토리 공략

현대편(現代編)

아세리아력 4304년

토티스 마을 (トーティスの村)

유크리드 대륙 남부의 산속에 자리잡은 작은 마을 토티스. 그 날도 이곳에서는 여느 때처럼 평온한 시간이 흐르고 있다.

크레스: 안녕하세요? 트리스탄 사부님. 오래간만입니다.

트리스탄: 오오 크레스. 오래간만이군.

미겔: 크레스.

크레스: 예, 아버지.

미겔: 네 어머니는 좀 어떠냐?

크레스: 열도 내려간 것 같고… 이제 괜찮을 거예요.

미겔: 실은 말이다, 크레스…. 네게 준 펜던트에 대해 할 이야기가 있다.

크레스: 펜던트? 아아, 15살 생일때 받은 펜던트 말인가요? 그거라면 아버지께서 말씀하신 대로 소중히 간직하고 있어요. 근데 그게 어쨌다구요?

한편, 크레스의 친구 체스터는 약속시간에 맞춰서 집을 나서고 있다.

체스터: 그럼 사냥하러 갔다 올게.

아미: 조심해야 돼. 오빠.

체스터: 그래 알았어. 집 잘 보고 있어야 한다.

아미: 오빠, 크레스씨한테 주고 싶은 게 있는데 좀 말해주지 않겠어?

체스터: 알았어.

아미: 잘 다녀와~.

체스터는 크레스의 집앞에서 크레스를 부른다.

체스터: 어~이, 크레스~, 가자구~!

미겔: 저 목소리는 체스터인가?

크레스: 앗, 아버지 죄송해요. 오늘 체스터하고 약속이 있었어요.

미겔: 그래, 알았다. 펜던트에 대해서는 저녁에 이야기하도록 하자.

크레스: 예. 트리스탄 사부님, 천천히 쉬었다 가세요.

밖으로 나온 크레스.

크레스: 미안 미안, 기다리게 했군.

체스터: 신경쓸 것 없어. 그런데 누가 와있나 보지? 모두들 평소때보다 목소리에 기합이 들어가 있는 걸…?

크레스: 아아, 사부님이 와있어.

체스터: 트리스탄인가 하는 그 할아버지 말이야? 별로 대단해 보이지는 않던데.

크레스: 예전에 아버지는 사부님한테 혹독하게 검의 기초를 배웠다고 하던데….

???: 크레스.

크레스: 어머니, 아직 병이 완전히 낫지 않았기 때문에 밖에 나오시면 안 돼요.

마리아: 하지만 네가 걱정이 돼서. 다치지 않게 조심하려무나.

크레스: 알고 있어요. 체스터의 활과 저의 검이 있으면 문제없다구요.

체스터: 아주머니 걱정하지 마세요. 사냥감들을 산더미처럼 많이 잡아올테니까요.

마리아: 그래. 하지만 절대 무리하지 말아야 한다. 자, 이걸 가지고 가거라.

마리아는 체스터에게 애플구미를 하나 건네준다.

체스터: 자 그럼 슬슬 나가보기로 할까?

크레스: 아아, 그러자구.

체스터: 아, 잊고 있었다. 아미가 너한테 줄게 있다던데.

함께 사냥을 나서는 크레스와 체스터

대화가 끝나면 체스터의 집으로 가서 아미에게 마스코트와 채널링을 받은 뒤 잡화점으로 가보자. 잡화점의 주인은 물건은 팔지 않고 아미의 안부를 물으며 사과를 하나 준다. 받은 사는 「상냥한 오빠(やさしいあにき)」의 칭호를 받게 된다. 이제 잡화점에 가면 물건을 살 수 있을 것이다. 놓치기 쉬운 이벤트이므로 주의하도록 하자.

마을에서의 회복은 자신의 방에서도 할 수 있지만 체스터의 집 부엌에 있는 마보카레(マーボーカレー)를 먹어도 된다. 준비를 마치고 마을을 나서려고 하면 트리스탄 사부가 뒤쪽에서 나타난다.

크레스: 사부님 가시는 겁니까?

트리스탄: 실은 조금 전에 처음 보는 사람이 와서 나를 급히 불러내는 바람에…. 무슨 용건인지 말해주지도 않고서 말이야. 정말이지 무례한 사람이더군. 그런데 자네들은 어딜 가는 길인가?

크레스: 남쪽 숲에 사냥하러 가는 중입니다.

트리스탄: 그런가. 그럼 수고들 하게.

대화가 끝나면 마을을 나와 남쪽의 숲으로 향하자.

페이스 채트 (Face Chat) 시스템

필드화면에서 셀렉트 버튼을 누르면 캐릭터간의 대화를 들을 수 있다. 여기서의 대화는 특정 조건하에서만 일어나는 잡담과 같은 것도 있지만 주로 다음 목표에 관한 이야기를 들을 수 있다. 이후로도 진행이 막혔거나 다음에 무엇을 해야 할지 모를 경우에는 마을 밖으로 나와 대화 내용을 잘 들어보도록 하자.

다음 할 일을 짐작할 수 있다

남쪽의 숲(南の森)

숲에 들어서면 멧돼지 한 마리가 달아나는 것이 보인다. 이 멧돼지를 따라서 숲 안쪽으로 계속 가다보면 「정령의 나무(精靈の樹)」라고 불리는 커다란 고목이 보인다. 두사람은 서로 흩어져서 사냥감을 찾아보기로 한다. 그런데 혼자 남은 크레스에게 나무를 더럽히지 말라는 슬픔어린 목소리가 들려오더니 나무가 무성했을 때의 환상이 보인다.

이 목소리는…

잠시 후, 아무 것도 찾지 못한 체스터가 다시 돌아오는데 이때 갑자기 멧돼지가 나타나서 일행을 덮쳐온다.

보아(ボア)

최초의 보스 캐릭터인 보아는 보아차일드 3마리를 함께 데리고 나타난다. 이들은 별다른 특수공격은 하지 않고 오직 돌진해오기만 하므로 별다른 어려움은 없을 것이다. 보아는 화속성에 약하므로 크레스의 마신검이나 레벨 3에서 익힐 수 있는 체스터의 홍연으로 대적하도록 하자.

멧돼지 바베큐로 만들어 버리자!

보아를 쓰러뜨리고 뜻밖의 수확에 기뻐하던 두사람은 마을에서 들려오는 경종소리를 듣는다. 이에 두사람은 서둘러 마을로 돌아가기로 한다.

토티스 마을 (トーティスの村)~산길(山道)

마을로 돌아와 보면 이미 마을은 초토화된 상태이다. 체스터는 아미의 무사를 확인하러 자신의 집으로 달려간다. 크레스의 집앞에 가보면 미겔이 피를 흘리며 쓰러져 있다.

크레스 : 아, 아버지….

미겔 : 크레스… 어머니는 무사한자….

크레스 : 아버지, 무슨 일이 있었던 거죠?

미겔 : …우욱!

크레스 : 아버지!!

미겔이 숨을 거두자 집안에서 마리아가 나온다. 그녀는 살아있기는 하지만 치명상을 입은 듯 하다.

크레스 : 어머니!!

(마리아가 쓰러진다)

크레스 : 어머니, 정신 차리세요!

마리아 : 크레스, 도망치거라. 숙부가 살고 있는 북쪽의 도시 유크리드로…. 놈들은 너의 펜던트를….

크레스 : 놈들이라니, 그게 누구죠!? 도대체 누가…. 이런 짓을….

마리아 : 아버지는… 내가 인질로 잡히지만 않았어도…. 아아….

크레스 : 어머니, 어머니!

마리아 : …….

크레스 : 눈을 뜨세요…. 어머니!! 으아아아아아!!!

잠시 후, 크레스는 동정을 살피기 위해 체스터의 집으로 온다.

크레스 : ……. 체스터…. 체스터, 여기는 위험해. 유크리드에 있는 우리 숙부님께로 가자.

체스터 : ……. 아미와 마을사람들을 이대로 내버려두고 도망치자는 거야? 나는 싫어. 가려면 너 혼자 가라구! … 모두 장례를 치뤄 주겠어…. 나 혼자서라도….

크레스 : 마을을 습격한 놈들이 돌아오면 죽을 지도 모른다구!

체스터 : ……. 미안, 크레스…. 하지만 나는….

크레스 : 체스터….

체스터 : 먼저 가있어 줘…. 둘이 다 남는 건 위험해. 나도 곧 뒤따라갈테니까.

크레스 : 반드시 와야해….

체스터 : 그래, 반드시…. 둘이서 반드시 원수를 갚는 거야!

크레스 : 그래.

크레스는 자신이 이곳에 남아있으면 체스터까지 위험해질 거라는 생각에 서둘러 마을을 떠나기로 한다. 대화가 끝나면 크레스의 집으로 가서 2층의 벽난로에 꽂혀있는 나이츠사벨을 입수하자. 상당히 강력한 무기이므로 당분간은 이것만으로도 충분할 것이다.

나이츠사벨을 얻었다

마을을 나와 북쪽을 향해 약간 올라가면 산맥사이로 나있는 통로가 나온다. 길은 두갈래로 갈라져 있는데 왼쪽으로 가면 산길을 간단히 빠져나갈 수 있고 위쪽으로 가면 멀리 돌아가는 대신 아이템을 얻을 수 있다. 마음에 드는 쪽을 선택하도록 하자. 행상인에게서 회복 아이템을 보충해두는 것도 좋을 것이다.

석상을 치우고 지나간다

유크리드 (ユークリッドの都)

유크리드에 도착하면 우선 마을 북서쪽에 있는 올슨 숙부의 집으로 가자. 올슨과 숙모 죠안은 낙심하고 있는 크레스를 위로하면서 당분간 이곳에 머무르라고 한다. 마을에서 볼일을 마친 뒤 다시 올슨에게 말을 걸면 잠자리에 들게 된다.

요리법의 습득

유크리드의 식재점(食材屋)「마리온(マリオン)」에 있는 요리사에게 말을 걸면「롤캐비지(ロールキャベツ)」의 요리법을 전수해준다. 요리법의 습득은 거의 이와 비슷한 패턴이 많으므로 앞으로도 요리사 복장을 하고 있거나 주방에서 일하고 있는 사람이 있으면 반드시 말을 걸어보도록 하자.

나는 환상적인 맛의 세계의 주민

그날 밤잠을 자던 크레스는 병사들에 의해 강제로 연행된다. 올슨 숙부는 토티스 마을의 이야기를

거울 속의 저 모습은!!!

듣고 유크리드에 화가 미칠 것을 우려해서 크레스를 병사들에게 넘긴 것이다. 크레스는 왠 낯선 성으로 연행되어 가는데 그곳에서 의문의 남자에게 자신의 펜던트를 빼앗기고 만다.

지하감옥(地下牢)~지하수로(地下水路)

무장이 해제된 채 감옥에 갇힌 크레스. 아무 것도 없는 현상태로서는 이곳에서 빠져나갈 방법이 없다. 잠시 기다리다 보면 어디선가 목소리가 들려온다.

???: 저의… 목소리가 들리나요?

크레스: 뭐지? 지금 여자 목소리가 들린 것 같은데?

이때 벽에 난 구멍을 조사해 보면 건너편에서 소리가 들리고 있음을 알 수 있다.

???: 손을 이쪽으로….

크레스: 누구…시죠?

???: 손을 이리… 뻗어 주세요…. 당신을 도와… 드리고 싶어요….

선택문에서 예(はい)를 선택하면 구멍을 통해 무언가 빛나는 것을 건네받는다.

크레스: ……. 이것은, 귀걸이?

???: 그것을 벽에 대세요…. 그리고, 감옥에 갇혀 있는 여자아이를 구해주세요. 당신이라면… 틀림없이 이곳에서 나갈 수 있어요.

크레스: 자, 잠깐! 당신은….

???: …부탁해요….

크레스: …. 어쨌든 귀걸이를 대보기로 하자.

크레스가 귀걸이를 내밀자, 그 순간 광채가 시야를 뒤덮으면서 벽에 사람 한명이 겨우 지나갈 수 있는 구멍이 뚫린다. 구멍으로 들어가면 옆방에 어떤 여자가 험한 몰골로 죽어 있다. 그의 몸을 조사해서 롱소드를 얻은 뒤 이것을 이용해서 문을 열고 나가자. 위쪽의 상자에는 배틀액스가 들어있는데 이것은 반드시 얻도록 한다. 오른쪽 방에는 왠 소녀가 있다. 말을 걸어보자.

크레스: 괜찮아? 다친 곳은 없어?

???: …!

크레스: 걱정하지 않아도 돼. 나는 당신을 구출하러 왔어. 내 이름은 크레스, 그쪽은?

???: 민트… 저는 민트·어드네이드예요. 저… 구해주셔서 감사합니다.

크레스: 나도 같은 신세였는걸. 자, 함께 이곳을 나가자.

민트: 예.

크레스: 언제까지나 이곳에 있을 수는 없으니까.

민트: 저…. 제 어머니도 구해주세요…. 건너편 감옥에 갇혀있을 거예요.

크레스: 엣?

옆방에 죽어있던 여자는 다름아닌 민트의 어머니였던 것이다. 크레스는 민트를 생각해서 일부러 거짓말을 한다.

크레스: ……. 그쪽에는 아무도 없었어. 자, 어서!

민트: 하, 하지만…. 분명히 어머니의 목소리가 들렸는걸요! 제 기운을 북돋워주는 목소리가…. 분명히 어머니가….

크레스: 시간이 없어. 빨리 움직이지 않으면 누군가에게 발각될 지도 모르고….

민트: ……. 알겠어요.

대화가 끝나면 오른쪽 밑에 있는 지하수로의 입구로 가보자. 조금 전에 배틀액스를 입수했다면 철창을 부수고 지나갈 수 있을 것이다. 그러나 배틀액스는 망가져서 더이상 사용할 수 없게 되고 자동적으로 롱소드가 장비된다. 수로에 들어가 왼쪽으로 가보면 기억진(記憶陣)이 있다. 일단 여기서 세이브를 한 뒤 계속해서 위로 올라가자. 출구 앞에서는 크레이데몬이 일행의 앞을 가로막는다.

민트와의 만남

전투시 동료의 행동

여기서 민트가 첫 번째 동료로 일행에 들어온다. 전투시 민트는 법술로서 크레스를 지원해 주는데 이러한 동료들의 행동은 미리 정해 둔 작전에 따라 자동적으로 행해지지만 메뉴를 호출해서 특기나 아이템의 사용을 직접 지정해 줄 수도 있다. 또한 사용하고 싶지 않은 특기는 특기명에서 ㅁ버튼을 눌러 OFF시켜 둘 수도 있다.

크레이데몬(クレイデーモン)

크레이데몬은 G·슬러그, G·배트와 함께 나타나는데 이들은 매우 약하므로 신경쓰지 말고 크레이데몬을 먼저 노리도록 하자. 공중에 떠있는 크레이데몬을 효과적으로 공격하기 위해서는 일단 점프베기로 바닥에 떨어뜨린 뒤 재빨리 연속기인 비연련각을 내는 것이 좋다. 민트는 후방에서 퍼스트에이드로 크레스의 체력을 유지시키는 한편 피코햄으로 적을 기절시켜서 움직임을 멈추게 하자.

크레스의 비연련각

크레이 데몬을 쓰러뜨리면 빼앗겼던 장비를 모두 되찾을 수 있다. 간신히 지하감옥을 탈출하는데 성공한 크레스 일행. 그런데 대화를 하던 도중 갑자기 습격해온 몬스터의 공격에 의해 크레스가 중독상태에 빠지고 만다. 이때 설상가상으로 말발굽소리가 점차 다가온다. 적의 추격이라고 생각한 민트는 쓰러진 크레스를 업고 사력을 다해 도망치기 시작한다.

모리슨의 집 (モリスンの家)

크레스가 정신을 차린 곳은 모리슨이라는 남자의 집이었다. 모리슨과 대화를 하고 있으면 잠시 후 민트가 자신이 만든 밥그릇찜 요리를 가져다준다. 밥그릇찜 요리법을 배우고 몬스터도감을 받은 뒤 밖으로 나가보자. 그곳에서 크레스를 기다리고 있었던 것은 토티스 마을에서 헤어졌던 친구 체스터였다.

크레스 : 우왓!

??? : 이제 정신을 차렸나, 크레스.

크레스 : …체스터!

체스터와의 재회

모리슨 : 자네의 이름은 자네 친구한테서 들었다고 내가 말하지 않았나? 눈치를 채지 못한 모양이군.

체스터 : 크레스가 마을을 나간 뒤 바로 모리슨씨가 와서 말이야. 덕분에 생각보다 빨리 장례를 마칠 수가 있었어.

크레스 : 그랬었군. 그런데 어째서 모리슨씨가?

모리슨 : 나는 검은 갑옷의 기사를 쫓고 있다. 정보가 조금만 빨랐다면 마을을 지킬 수 있었을 텐데…. 하지만 미겔이 있었는데 어찌된 일인지…. 게다가 마리아도…. 정말 안됐어….

크레스 : 저희 부모님을 아시나요!?

모리슨 : 아아, 두사람과는 오랜 친구사이지. 그리고 아가씨의 모친… 메릴도 잘 알고 있어. 아마, 자네들보다도 말이야.

민트 : 어머니….

크레스 : …….

모리슨 : 그러고 보니 미겔이 소중히 여기던 보석이 있었던 걸로 기억하는데…. 크레스 자네는 모르나?

크레스 : 그 보석이라면 목걸이로 만들어서 생일선물로 받았습니다만….

모리슨 : 지금 그걸 가지고 있나?

크레스 : 그게…. 빼앗겨버렸습니다….

모리슨 : 뭐라고!?

크레스 : 붙잡혔을 때 검은 갑옷의 남자에게 빼앗겼습니다. 도대체 그 펜던트의 보석에 무슨 사연이 있는 겁니까?

모리슨 : ……. 그런 일이…. 모든 게 거꾸로 돌아가 버려. 곤란하게 됐어…. 나는 지하묘지에 가지 않으면 안되게 되었다. 자네들은 이곳에 남는다.

크레스 : 그 지하묘지에 갑옷의 남자가 있는 겁니까? 저희도 가겠습니다! 원수를 갚게 해 주십시오!

모리슨 : 안돼!

체스터 : 어째서!

크레스 : 부탁합니다!

모리슨 : 지금의 자네들로선 내가 움직이는데 걸림돌밖엔 되지 않아.

체스터 : 그렇게 단정짓지 말아 주십시오!

크레스 : 해 보지 않고선….

모리슨 : 자네는, 미겔과 대등하게 칼을 주고받을 수 있나?

크레스 : 그건….

모리슨 : 미안하네. 친구의 유품을 위험에 처하게 해서는…. 먼저 간 그들에게 면목이 없게 되어서 말이야. 부탁이니 내 말대로 따라주게.

모리슨은 혼자서 지하묘지로 향하고 일행은 집에서 기다리게 된다. 크레스는 부모의 원수를 갚아야 한다는 사명감과 무력한 현실사이에서 갈등하지만 때마침 나타난 트리스탄 사부의 말에 힘을 얻어 모두 함께 지하묘지로 갈 것을 결심한다. 대화가 끝나면 모리슨의 집에 와 있는 행상인에게서 장비를 갖춘 후 밖으로 나와 남동쪽의 지하묘지로 향하자.

지하묘지(地下墓地)

지하묘지에 들어가면 포인트 1에 트리스탄 사부가 먼저 와서 기다리고 있다. 그는 크레스에게 오의 마신비연각(魔神飛燕脚)을 전수해준다. 이것은 마신검과 비연련각의 조합으로 이루어지는 오의로 두 필살기를 모두 마스터해야만 사용할 수 있다. 여기서 크레스는 「검사」의 칭호를 얻는다. 지하 3층의 방에는 관이 하나씩 놓여 있는데 이 관을 열어서 몬스터를 쓰러뜨리면 아이템을 얻을 수 있다.

지하 7층의 오른쪽 위에 있는 석상 중 오른쪽에서 두 번째 것을 조사해보면 스위치가 있는데 이것을 누르면 L과 M의 보물상자가 나타난다. 포인트 2의 문은 앞에 있는 스위치를 누르고 있어야만 열리는데 이를 위해서는 포인트 3의 석상을 가져다 놓아야 한다. 단, 석상의 정체는 고렘이므로 그와의 일전은 피할 수 없다.

앗! 석상이 움직인닷!

고렘(ゴーレム)

고렘은 지속성공격에 대단히 강한 내성을 보인다. 또한 크레스의 마신검도 별 효과가 없다. 따라서 체스터의 활공격을 최대한 활용해서 원거리 공세를 펼치자. 크레스는 적당한 거리를 유지하다가 민트의 피코햄이 성공하면 재빨리 치고 빠지는 전법을 쓰는 것이 좋다.

포인트 2의 문을 열고 들어가면 크레이데몬 2마리가 나타나는데 지하수로때와 같은 방법으로 쓰러뜨리면 된다. 크레이데몬을 쓰러뜨리고 상자에서 레이스루비를 얻은 뒤 다시 3층의 포인트 5로 가자. 문을 조사해 보면 봉인이 풀리며 문이 열릴 것이다. 안에는 마법진이 있는데 워프를 하기 전에 위쪽의 석상에서 회복을 해두도록 하자.

석상을 조사하면 체력이 회복된다

워프되어 나온 곳은 바위가 녹아 흐르는 용암지대이다. 우선 포인트 7의 레버를 당겨서 포인트 8의 바닥을 조금 연장시키자. 포인트 8에서 움직이는 발판을 타고 건너가다 보면 크레스가 레이스루비를 떨어뜨린다. 이것을 줍기 위해 포인트 9까지 가면 레이스루비는 다시 아래층으로 떨어지고 만다. 아래층 바닥은 온통 용암천지라서 걸어다닐 때마다 대미지를 입게 되므로 포인트 11의 부유장치 위에 올라가 몸을 공중에 띄운 상태에서 레이스루비를 가져오도록 하자.

부유장치를 활용한다

포인트 12에서는 고렘 2마리가 일행을 앞뒤로 포위하고 공격해오는데 민트가 피코햄으로 한 쪽을 저지하면서 한 마리씩 벽으로 몰아 집중공격을 퍼부으면 된다. 안쪽의 방으로 들어가 보면 검은 갑옷의 남자와 모리슨이 있다.

모리슨: 네 녀석의 음모도 여기까지다! 말스·울돌!!

말스: 흥, 일부러 구경까지 하러 오다니…. 오, 친구들도 온 모양이군.

모리슨: 너희들…. 그렇게 오지 말라고….

말스가 결계를 깨뜨린다.

모리슨: 당했다!!

말스: 하하핫, 얼빠진 녀석….

체스터: 뭐, 뭐지?

말스: 자, 고대의 왕의 부활이다.

크레스: 뭐라고!?

말스: 좋아, 저승길의 선물로 가르쳐 주자…. 발하라의 전쟁…. 너희들도 알고 있겠지. 지금부터 100년 전에 일어난 싸움을…. 당시 최대규모를 자랑하던 두나라의 연합군을 상대로 압도적인 위력을 보여준 일국의 왕이 있었다. 그 왕의 이름은 다오스!! 그러나 그 사내도 어떤 모험자들에게 패배하게 된다.

모리슨: 알고 있다. 나는 그 모험자의 피를 잇고 있기 때문이지.

크레스: !?

모리슨: 나뿐만이 아니야. 크레스, 자네와 아가씨는…. 나와 마찬가지로 그 옛날 다오스와 싸웠던 사람들의 자손일세.

크레스: 내가?

민트: 내가?

모리슨: 자네들이 습격을 당한 것은 우연이 아니야. 옛부터 이어져 온 다오스를 둘러싼 인연때문이지. 이 자는 사욕을 위해 그 다오스의 부활을 획책한 것이다. 그렇지 않나…! 전 유크리드 독립기사단장 말스·울돌.

말스: 후… 다오스의 부활은 정해진 일이다! 멈출 수는 없어!

크레스: …….

체스터: 시끄럽다! 다오스인지 인연인지 모르지만 내게는… 그런 건 관계없어! 네놈은… 네놈은 아미의 원수다!! 그걸로 충분해!

말스: 어리석은 것들! 이미 늦었다!

다오스의 부활

말스: 오오…. 이것이 고대의 왕 다오스. 다오스여, 고대의 왕이여, 나의 명을 들으라. 나의 이름은 말스…. 말스·울돌….

다오스: 후후, 운명의 실에 조종되고 있는 것을 모르는 어리석은 자여.

말스: 무슨 소릴 하는 거냐! 봉인을 푼 내가 너의 주인이란 말이다!!

다오스: 나를 봉인한 자들을 죽이고 봉인을 푸는 열쇠를 빼앗게 한 것은, 다름아닌 나 자신…. 생각나게 해주지. 3개월 전 네가 이곳을 찾았을 때 무슨 일이 있었는지를….

말스: 바, 바보같은 소리마라!!

모리슨: 위험해, 피해라!!

말스: 어째서!?

다오스: 이제 네게 볼일은 없다. 사라져라!!

말스 : 우, 우와앗-!!!

말스를 죽여버리는 다오스

다오스 : 내가 지고 있는 중대한 운명도 모르는 채 자신들의 이익만을 위해 멋대로 행동하는 인간들…. 그리고 나를 봉인한 녀석들의 자손들…. 거기 너!! 결코 용서할 수 없다.

모리슨 : 녀석은 검으로는 쓰러뜨릴 수 없어. 내가 법술로 너희들을 어떤 곳으로 보내줄테니 그곳에서 녀석을 쓰러뜨릴 수 있는 방법을 배워 오게. 방법은 그것뿐이야!!

크레스 : 무슨 말씀이시죠!?

모리슨 : 설명하고 있을 틈이 없어!! 그리고, 이 책을….

크레스 : 이것은!?

모리슨 : 미겔과 마리아의 뜻을 이어주게!! 부탁하네….

체스터 : 제길, 이러다 먼저 당하겠어!!

크레스 : 체스터!!

민트 : 체스터씨!!

체스터가 육탄공격으로 벌어준 시간을 이용해 모리슨은 두사람을 전송시키는데 성공한다.

모리슨 : 체스터군, 정신 차리게!!

다오스 : 그 반짝입은 시간전이의 빛. 대답해라…. 녀석들을 어디로 보냈지?

모리슨 : 내가 그걸 말할 거라고 생각하나!?

다오스 : 건방진 녀석…. 어느 시대로 보냈는지는 모르지만…. 자기 자신을 전이시키지 못하는 걸 보니 아직 미숙하군.

모리슨 : …….제길!!

다오스 : 크크크크…. 여기서 끝장을 내주마!!

홀로 남은 모리슨의 운명은…

과거편(過去編)

아세리아력 4202년

초원~벨아담 마을 (ベルアダムの村)

크레스와 민트가 정신을 차린 곳은 어딘지 모를 낯선 들판이었다.

크레스 : 체스터!! ……. 이곳은…. 정신차려 민트.

민트 : 크레스씨…. ……여긴?

크레스 : 나도 모르겠어…. 여긴 대체 어딜까?

들판 끄트머리에 올라선 그들의 눈앞에 보인 것은 드넓게 펼쳐진 초원을 배경으로 유유히 스러져가는 황혼의 풍경이었다.

민트 : 아름다워….

크레스 : ……. 체스터는? ……. 모리슨씨는?

민트 : 모리슨씨쪽은 아마…. 아니… 분명 무사할거예요.

크레스 : …….

민트 : 우리가 지금 할 수 있는 일을 찾아보기로 해요. 예? 크레스씨…. 기운을 내세요….

크레스 : ……. 미안, 나 혼자 처져 있어서….

민트 : 괜찮아요….

크레스 : 맞아…. 모리슨씨한테 받은 책을 읽어보자.

민트 : 모리슨씨의 책?

크레스는 모리슨에게서 받은 책을 꺼내어 읽기 시작한다.

「나는 여기 이계(異界)에서 온 침략자와의 투쟁의 역사를 기록한다. 먼 옛날 어디선가 나타난 침략자와의 싸움이 일어났다. 그 침략자는 자신을 다오스라 칭하고…」

크레스 : 다오스….

민트 : 뒷부분을 좀 더 읽어봐요.

「다오스는 일반적인 방법으로는 상처를 입히는 것조차 불가능하였다. 게다가 놀랍게도 그는 시간의 흐름에 제약을 받지 않는 능력을 가지고 있었던 것이다. 우리들의 선조와 최후의 결전이 있었을 때 부상당한 다오스는 자신을 미래로 시간전이시켜 도주하였다. 그 이후 우리 모리슨가는 대대로 다오스가 나타나게 되면 맞서 싸운다고 하는 임무를 맡아왔다. 그 시기는 나의 대에서 찾아왔다. 다오스 도래의 징조를 느낀 나는 같은 법술사인 메릴, 마리아, 그리고 검사 미겔과 함께 지하묘지로 향했다. 현재의 우리로서는 다오스를 쓰러뜨리는 것은 불가능하다. 그렇다면 다오스를 봉인하는 길밖에는 없다고 생각했다.」

지하묘지의 최심부에서 모리슨 일행이 다오스를 기다리고 있다.

모리슨 : 온다!

미겔 : 방심하지 마!

메릴 : 신이여….

마리아 : 힘을….

다오스 : 네, 네놈들!! 어째서, 여기에!?

모리슨이 다오스를 미리 준비해 둔 결계 안에 가두고 석관안에 봉인시킨다.

다오스 : 그만둬 ----!!!

봉인되는 다오스

모리슨과 함께 다오스를 봉인한 것은 크레스와 민트의 부모였다.

크레스 : 아버지, 어머니!

민트 : 메릴… 어머니의 이름이에요.

「눈부신 빛과 함께 나타난 다오스를 우리 4인은 간신히 봉인할 수 있었다. 다오스의 힘을 둘로 나눈 펜던트는 미겔 부처와 메릴이 나누어 갖고 나는 봉인된 다오스를 감시하는 역할을 맡기로 하였다.」

크레스는 책을 통해 다오스와 자신들의 부모와의 관계를 알게 되었다.

민트 : 이건….

크레스 : 우리들이 지금부터 해야 할 일은….

민트 : 다오스를 쓰러뜨릴 방법을 찾아내는 것이지요. 하지만 우선은 사람들이 있는 곳을 찾아보기로 해요.

크레스 : 아아, 그렇게 하자.

크레스는 부근에 떨어져 있는 체스터의 활을 발견한다.

크레스 : 이, 이건!!

민트 : ……. 그건…. 체스터씨의 활….

크레스 : 체스터….

민트 : 크레스씨…. 반드시, 반드시 무사할거예요.

크레스 : 제길….

벨아담 마을에 들어가 보면 촌장 레니오스가 나타나서 일행을 자신의 집으로 초대한다.

레니오스 : 그렇다네, 내 이름은 레니오스일세. 잘 부탁하네.

크레스 : 저야말로 잘 부탁드리겠습니다. (레니오스… 어디선가 들어본 듯 한…)

레니오스 : 그런데 마술이 「사라진 힘」이라는 건 좀 이상하군.

크레스 : 전에 저는 어머니께 들은 적이 있습니다. 과거 이 세계에는 마술이라는 힘이 있었는데 어느 시기를 경계로 그 힘은 사라졌다고….

민트 : 레니오스씨는 법술에 대해 정말 아시는 바가 없으신가요? 치유의 힘입니다만.

레니오스 : 치유의 힘?

민트는 레니오스에게 회복 주문을 걸어준다.

레니오스 : 오오…. 왠지 기분이 좋은걸. 하지만, 모르겠어. 그러면…. 이번엔 내가 마술을 사용해 보이지. 나오너라, 불꽃이여!!!

레니오스는 손에서 파이어볼을 발사되는 것을 보여준다.

크레스 : 대, 대단해!!

민트 : 혹시, 이것이 다오스를 쓰러뜨리기 위한 힘!?

레니오스 : 뭣이!? 다오스라고 했나!?

크레스 : 다오스를 알고 계십니까?

레니오스 : 그 자를 모르는 사람은 없네…. 녀석은 전세계의 적이니까 말

이것이 마술(魔術)!?

이야! 지금도 점점 세력을 넓혀가고 있을 걸세.

민트: 에엣!? 다오스는 봉인으로부터 풀려나온 지 얼마 되지 않았는데요….

레니오스: 봉인이라고? 무슨 얘기지? 놈이 나타나고 얼마나 시간이 흘렀는데….

크레스: 시간이 흘렀다구요!? …….혹시 이곳은 미래의 세계가 아닐까!?

민트: 엣, 미래? 앗, 아니, 이곳은 다오스가 봉인되기 전의 세계라고 생각해요.

레니오스: 미래라느니 과거라느니 그게 무슨 소리지? 지금은 아세리아력 4202년이네만….

크레스: 민트: …….100년전!!

민트: 정말 믿을 수가 없어요.

크레스: 응, 쉽게 믿겨지진 않지만….

민트: 하지만, 촌장님이 법술을 모르시는 걸 보고 알았어요. 우리들이 사용하는 법술이 정식으로 형태를 갖춘 건 아세리아력 4210년 이후라 전해지고 있어요.

크레스: 이 시대에 법술은 아직 완성되지 않았다는 이야기군….

갑자기 어디선가 날아온 불덩이(?)에 의해 봉변을 당하는 마을 사람.

마을사람: 촌장님 갑자기 무슨 짓입니까!!

그날 저녁, 민트와 크레스는 촌장의 집에 머물면서 이야기를 듣는다.

레니오스: 놀라워. 오래간만에 찾아온 손님이 미래에서 온 사람들이라니…. 나도 아직 믿어지지 않는군.

민트: 저도 실감은 나지 않지만…. 아마 틀림없으리라 생각해요.

크레스: 저 자신도 반신반의입니다. 그보다…. 다오스와 마술에 관한 것을 가르쳐 주시지 않겠습니까?

레니오스: 음. 다오스는 마술로밖에는 상처를 입힐 수가 없다고 하네. 마술을 사용하지 않고서는 다오스를 쓰러뜨릴 수 없다는 얘기지. 마술은 반드시 필요하다네. 그러나…. 자네들은 마술을 사용할 수가 없네.

크레스: 엣, 어째서지요?

레니오스: 엘프의 피를 잇고 있는 내가 보면 알 수 있지. 자네들은 순수한 인간의 혈통을 갖고 있기 때문일세. 엘프의 피를 잇는 자가 아니면 마술은 사용할 수 없다네.

민트: 엘프, 말인가요?

레니오스: 그렇다네. 엘프족이거나 그 혼혈이 아니면 마술에 필요한 마나를 뽑아내는 것이 불가능하다네.

민트: …….그럴 수가….

크레스: 그렇다면 우리들에게 있어 다오스를 쓰러뜨린다는 건….

레니오스: 아아, 걱정할 것은 없어. 강력한 마술사에게 도움을 청하면 되니까 말이야.

크레스: 누군가 좋은 마술사를 소개해주실 수 있으신지요?

레니오스: 잠깐만 기다리게. 그런데 자네들 설마 진심으로 다오스를 치겠다는 작정인가?

크레스: 물론입니다! 저희들은 하지 않으면 안됩니다!

레니오스: 하지만….

민트: 부탁이에요!

크레스: 어떻게 해서든 다오스를 쓰러뜨리지 않으면 안됩니다!

민트: 모리슨씨나 체스터씨를 위해서도….

레니오스: 유감스럽지만 소개해 줄 수 있는 마술사는 없네….

크레스: 그, 그렇습니까….

민트: 그렇다면 어디로 가야 엘프를 만날 수 있는지 가르쳐 주실 수 있으신가요?

레니오스: 자아, 서두르지 말게. 북쪽에 있는 유크리드 마을에 크라스라고 하는 사람이 살고 있네. 그는 인간이지만 마술에 거는 정열은 그 누구보다도 강하네. 언젠가는 인간도 마술을 사용할 수 있도록 하기 위해 밤낮없이 연구에 몰두하고 있지.

크레스: 그렇다면 그 크라스라는 사람을 찾아가 보면 되겠군요.

레니오스: 음. 하지만 그는 좀 괴팍하다고 할까 무뚝뚝한 사람이라…. 처음에는 문전박대를 당할 지도 모르지만…. 실은 좋은 친구라네. 사정을 이야기하면 틀림없이 힘이 되어 줄 걸세.

크레스: 알겠습니다. 정말 감사합니다!

레니오스: 아니, 내게 그렇게 감사할 것까지는 없네. 나도 자네들만한 때는 혈기왕성한 마술사였으니까 말일세. 항상 이 세계를 지킨답시고 수행에 힘썼지.

민트: 촌장님. 감사합니다.

엘프의 피를 잇는 자만이…

레니오스: 자네들 기분을 모르는 건 아니지만 절대 무리를 해서는 안되네. 오늘은 우리집에서 묵고 가게. 당분간 머물러도 괜찮네.

크레스: 감사합니다.

민트: 그럼 신세 좀 지겠습니다.

다음날 아침, 민트가 촌장으로부터 받았다면서 월드맵을 건넨다. 이 맵이 있으면 필드상에서 자신의 위치를 확인해볼 수 있다. 레니오스의 부인 소피아에게 말을 걸어보면 치즈버거의 요리법을 가르쳐 준다. 무기점 '더블 K.O(ダブルK.O)'에는 비밀통로가 있는데 카운터 너머로 들어가서 주인에게 말을 걸면 오의서 마신쌍파참(魔神破斬)을 공짜로 양도받을 수 있다.

이런 곳에 숨겨진 길이!

준비가 되었으면 크라스를 찾아 북쪽의 유크리드로 떠나자. 도중의 산길은 현대와 마찬가지로 두갈래로 나뉘어져 있는데 위쪽에는 역시 아이템이 있다. 단, 석상이나 행상인은 존재하지 않는다.

유크리드 마을 (ユークリッドの村)

크라스의 집은 마을 북동쪽에 있는 「크라스 마법수련장」이다.

크라스: 미랄드? 차라면 거기 테이블 위에 놓아주지 않겠어?

민트: 저, 당신이 크라스씨인가요?

크라스: 응? 그런데…. 이 몸에게 무슨 볼일이라도? 「아가씨」….

민트: 크라스씨의 마술에 대한 지식을 배우고 싶어서 왔습니다.

크라스: 마술? 아아, 마술학 수강희망자군. 그거라면 안에 있는 미랄드에게 말해주게. 수강료는 선금으로 1만갈드네.

민트: 엣, 돈이요? 그렇게 많이는….

크라스: 그렇다면 가르쳐 줄 수 없겠는걸. 다음에 다시 와요, 아가씨.

민트: …… 그런 호칭은 좀 삼가주세요.

크라스: 미안하군. 어쨌든간에 난 그쪽의 이름을 몰라서 말이야. 초면이라고 생각한 건 내 착각인가?

민트: 앗, 미, 미안합니다. 저는 민트·어드네이드라고 합니다. 이쪽은 크레스씨입니다.

크레스: 크라스씨. 저희들에게는 마술이 반드시 필요합니다! 다오스를 쓰러뜨리기 위해선!

크라스: 다오스를 쓰러뜨린다고? 진심인가? 흥, 마술을 공짜로 배우려는 구실치고는 너무 거창하다고 생각하는데.

크레스: 뭣!

민트: 너무해….

이때, 조수 미랄드가 나타나 일행편을 들어준다.

미랄드: 크라스! 그런 식으로 말하는 법이 어디 있어요!

크라스: 미랄드!

미랄드: 정말이지 어쩜! 어째서 당신은 그렇게 무뚝뚝하고, 험악하고, 남을 배려해주는 마음이라곤 눈꼽만큼도 없어요? 처음 보는 사람이잖아요? 당신을 의지하고 찾아왔잖아요? 좀 더 상냥하게 대할 순 없나요? 정말 바보 같아!!

미랄드는 크라스의 성격을 이용해서 재치있게 그를 설득한다.

미랄드: 미안해요. 이 사람, 정신적으로는 어린애나 다름없어요. 그래요! 이런 사람말고 좀더 믿을만한 사람을 내가 소개시켜줄게요. 이·런·사·람… 말고 말이에요.

크라스: 이봐! 이것 보라구!! 이런 사람이라니 그게 무슨 말이지!! 이런 사람이라니!!!

미랄드: 뭔가 잘못됐나요? 도움도 되지 않는 사람을 이런 사람이라고 한 게?

크라스: 도움이 되지 않는다는 건 무슨 뜻이지! 이 부근에서 나말고 누가 있다는 거야!?

미랄드: 어머 알고 있군요.

크라스: (이거 뭔가 잘못 걸려든 것 같군…)

미랄드: (이제 조금만 더!)

민트: 저, 저희들…. 정말로 크라스씨의 협력이 필요합니다.

크라스: 협력?

민트: 예, 그렇습니다.

크라스: 흠, 뭔지는 잘 모르겠지만 무슨 사연이 있는 모양이군…. 대체 무슨 일인지 얘기나 한번 들어보기로 하지.

일행은 그간의 일들을 크라스에게 모두 설명해 준다.

크라스: 음… 미래에서라. 믿기 어렵군….

크레스: 믿어주지 않으신다 해도 드릴 말씀이 없습니다…. 저도 믿기 어려운 일이니까요…. 어쨌든 다오스를 쓰러뜨리기 위해서는 마술이 필요합니다.

민트: 부탁입니다, 힘을 빌려주실 수 없을까요?

크라스: 유감이지만 나 자신이 마술을 쓸 수 있는 것은 아니야. 나는 엘프

도 하프엘프도 아닌 보통 인간이니까 말이야. 봐 귀가 뾰족하지 않잖아?

민트: 그것은 벨아담의 촌장님께 이미 들었습니다. 하지만… 크라스씨라면 분명 힘이 되어 줄 수 있을 거라고….

크라스: ……. …실은, 마술을 쓸 수 있는 건 엘프뿐만이 아니야. 정령도 마술에 필적하는 힘을 가지고 있지. 내 연구의 주제는 정령들의 힘을 빌어 마술을 행사하는 방법을 찾는 것이네. 그 이름을 소환술….

미랄드: 하지만 아직 쓸 수 없잖아요?

크라스: 정말 시끄럽군. 이론적으로 가능하다는 것은 이미 알고 있어. 다음은 정령과의 계약에 성공만 하면 마술과 같은 힘을 행사할 수 있는 거야. … 하지만 계약에는 여러 가지 위험이 동반된다. 아무튼 정령이란 녀석은 좀처럼 사람이 발을 들여놓기 힘든 곳에 있는 경우가 많아서 말이야. 크레스군하고 민트씨, 였던가? 그래서 말인데…. 자네들이 내게 협력해준다면…. 나의 소환술을 자네들의 목적을 위해 사용해 주도록 하지. 그러면 되겠지?

크레스: 아, 예!

민트: 정말 감사합니다!!

크라스: 그렇다면 갑작스럽게 좀 미안하지만 론바레이에 함께 가 주게. 그 계곡에는 바람의 정령 실프가 살고 있다네. 미랄드 모자를 가져다 줘. ……. 한동안 돌아오지 못할 지도 모르지만….

미랄드: 제 일은 걱정마세요. 그래 맞아, 돌아오면, 내가 지금 구상하고 있는 새로운 파이를 만들어줄게요.

크라스와의 만남

크라스: 그렇다면 그걸 생각하면서 기운을 내기로 할까. 그럼 다녀올게.

미랄드: 크라스, 이것도 잊지 말구요.

미랄드는 크라스에게 콜렉터도감(コレクターずかん)을 건넨다. 이것을 가지고 있으면 여행 중에 각종 수집품을 모아서 감상할 수 있다.

잡화점의 요리사에게서는 샌드위치의 요리법을 배울 수 있으니 론바레이로 가기 전에 한번 들러보도록 하자.

MINI-EVENT

낸시를 도와주자

마을 남쪽의 여관 옆에 가보면 왠 여자가 있는데 아무래도 상사병(?)을 앓고 있는 듯하다. 낸시라는 이름의 이 여자는 이후로도 자주 만날 기회가 생기는데 과거의 모험에서 그녀를 계속 도와주면 나중에 좋은 구경거리가 생기니 시간이 있는 플레이어는 한번 끝까지 밀어줘 보는 것도 괜찮을 것이다. 우선 그녀에게 거듭해서 두 번 말을 걸어보면 자신의 고민을 털어놓는다. 그러면 무기점에 와 있는 엘윈이라는 사람에게 가서 그녀의 이야기를 전해주자. 엘윈은 여자의 이름을 물어보는데 일행은 아직 그녀의 이름을 모르므로 여자에게 가서 이름을 물어보자. 엘윈에게 이름을 가르쳐 주면 그는 자신을 좋아하는 여성이 있다는 사실에 기뻐하지만 그녀와 만나는 것은 곤란하다고 한다. 그는 베네치아에 있는 수입회사의 사람인데 업무차 잠시 이곳에 왔지만 곧 돌아가야 하는데다가 사장인 아버지가 결코 교제를 허락치 않을 것이라는 것이다. 낸시에게 가서 사정을 말해주면 그녀는 자신의 처지를 생각해서 현실을 받아들이는 것 같지만 어쩐지 석연치 않은 기색이다.

사랑의 병을 앓고 있는 낸시

론바레이 입구(ローンヴァレイ入口)~하멜(ハーメルの町)

론바레이 입구에 도착한 일행.

크레스: 이곳이….

크라스: 바람의 정령이 사는 계곡 론바레이야. 이 세상의 모든 물건에는 영이 깃들어 있다고들 하지. 그 중 대부분이 아직 확인되지 않았지만 강력한 힘을 가진 4대 정령은 존재가 확인된 상태이네.

크레스: 4대 정령이라구요?

크라스: 그래, 지수화풍에 각각 깃들어 있는 정령을 4대 정령이라고 하지. 바람의 정령 실프도 그 가운데 하나라네.

민트: 그렇다면 지금부터 실프의 힘을 얻으려는 거군요.

크라스: 간단하진 않지만 그렇게 생각하면 틀리지는 않겠지. 실은 정령과의 계약을 위해서는 룬 링이라고 하는 반지가 필요하다네. 나는 「계약의 반지」로 부르고 있지만 말이야. 우선 그걸 손에 넣는다.

크레스: 필요… 라니 크레스씨가 소환술을 고안한 게 아니었나요?

크라스: 실은, 고문서가 남아있었거든. 나는 그것을 기초로 연구해서 완벽한 것으로 만든 거지.

크레스: 크라스씨 혼자서 말인가요? 정말 대단하군요!

크라스: 머리가 굳은 학회 녀석들은 가능할 리가 없다고 했지만 말이야. 아무튼 일단 저쪽에 있는 집으로 들어가자구. 만나야 할 남자가 있어.

일행은 크라스의 안내에 따라 론바레이 입구에 사는 바트의 집을 방문한다.

크라스: 실례하지만 당신이 바트씨인가요?

바트: 당신은?

크라스: 나는 크라스라고 하는데 바람의 정령과의 계약에 도전하고 싶소.

바트: 당분간 기다리는 편이 좋을 거요. 얼마 전에 지진이 있었잖소? 그 뒤로 정령들이 묘하게 난폭해져서. 혼자서는 접근할 수도 없고 원인도 아직 모르는 채요.

크라스: 사정은 알겠지만 우린 한시가 급하오. 그리고 당신이 가지고 있는 룬 링을 넘겨줬으면 좋겠소. 물론 그만한 대가는 치르겠소.

바트: ……. 당신이 어떻게 반지에 대해 알고 있는지는 모르지만…. 내 부탁을 들어준다면 그냥 드리도록 하겠소.

크라스: 무슨 일이오?

바트: 실은 내 딸이 며칠 전부터 행방불명인데. 걱정이 되어서 정령의 상태를 살펴보러 갔는지도 모르겠소.

크라스: 여자아이가 혼자서? 너무 위험하잖소!?

바트: 앞뒤를 생각지 않고 무턱대고 설치는 아이라… 나도 골치가 아프다오.

크라스: 좋소, 그렇게 합시다.

바트: 딸의 이름은 아체라고 하고 포니테일이 특징이오. 누굴 닮았는지 말괄량이라서. 아무튼 눈에 띄는 아이요.

크라스: 알겠소. 찾아오리다.

바트: 바람의 정령은 계곡 가장 깊은 곳에 있는 적교 건너에 있을 거요. 딸을 부탁하오.

크라스는 행방불명이 된 바트의 딸 아체를 찾아주기로 하고 계약의 반지 오팔(オパール)을 받는다. 바트의 말에 따르면 계곡은 지형이 험해서 그냥은 지나갈 수 없으므로 곡괭이(つるはし)와 로프(ロープ)가 필요할 것이라고 한다.

하멜의 도구점에 가면 필요한 물건을 구입할 수 있다. 마을 중앙에 있는 요리사는 프렌치토스트의 요리법을 가르쳐 준다. 도구가 준비되었으면 본격적인 론바레이 공략에 들어가자.

정령과의 계약을 위해서는 계약의 반지가 필요하다

론바레이(ローンヴァレイ)~실프의 계곡(シルフの谷)

론바레이에 들어가면 바람의 정령들이 거센 바람을 일으키고 있다. 포인트 1의 바위더미를 곡괭이로 뚫고(앞에서 ○버튼) 포인트 2로 가면 정령들과의 싸움이 시작된다.

실프를 쓰러뜨린 후 말을 들어보면 그들이 난폭해진 원인이 마계로부터 흘러들어오는 장기(氣)에 있음을 알 수 있다. 크라스의 말에 따르면 장기는 마계의 공기를 말하는 것으로 얼마 전에 발생한 지진으로 생긴 경계의 균열로 인해 그것이 흘러들어온 것 같다고 한다. 대화가 끝나면 우선 회오리바람을 피해 포인트 3의 입구로 들어가자. 동굴에 들어가면 포인트 4를 통해 지하 2층A로 들어가서 포인트 5로 다시 지하 1층으로 돌아와 바람을 일으키고 있는 정령들을 해치우자.

로프를 사용해서 내려간다

실프(シルフ)

실프는 공중에 높이 떠있는데다 거리에 관계없이 계속적으로 마법공격을 가해오므로 상대하기가 상당히 까다롭다. 이들을 쓰러뜨리기 위해서는 먼저 공중베기로 1~3마리를 한꺼번에 바닥에 떨어뜨린 뒤 재빨리 추사우나 마신비연각 등의 연속기로 공격하는 것이 효과적이다. 찌르기가 강한 무기를 장비한 경우에는 추사우가 단연 위력을 발휘할 것이다. 크레스가 공격을 펼치는 동안 민트는 피코햄으로 주문을 외우고 있는 실프를 기절시켜 후방공격을 차단하도록 하자.

실프의 강력한 주문공격

지하 1층의 안쪽에는 장기가 충만해 있어서 걸어다니기만 해도 대미지를 입게 되므로 포인트 6에 있는 바위를 밀어 포인트 7의 구멍을 막아야 한다. 이제 포인트 8을 통해 지하 2층B로 내려가자. 이곳 역시 장기가 충만해 있으므로 우선 포인트 9와 11의 바위로 포인트 10과 12의 구멍을 막아주자. 이곳에서는 헬마스터(ヘルマスター)라고 하는 초강력 몬스터가 가끔 나타나는데 현재의 레벨로서는 도저히 상대가 안되므로 재빨리 도망치는 게 정신건강에 이로울 것이다. 이때는 크레스를 대열의 맨 뒤쪽으로 옮겨 놓고 다니면 사태 발생시 도주하기가 쉽다. 이렇게

론바레이~실프의 계곡

론바레이

실프의 계곡으로

기억진

론바레이 입구로

론바레이 동굴 내부

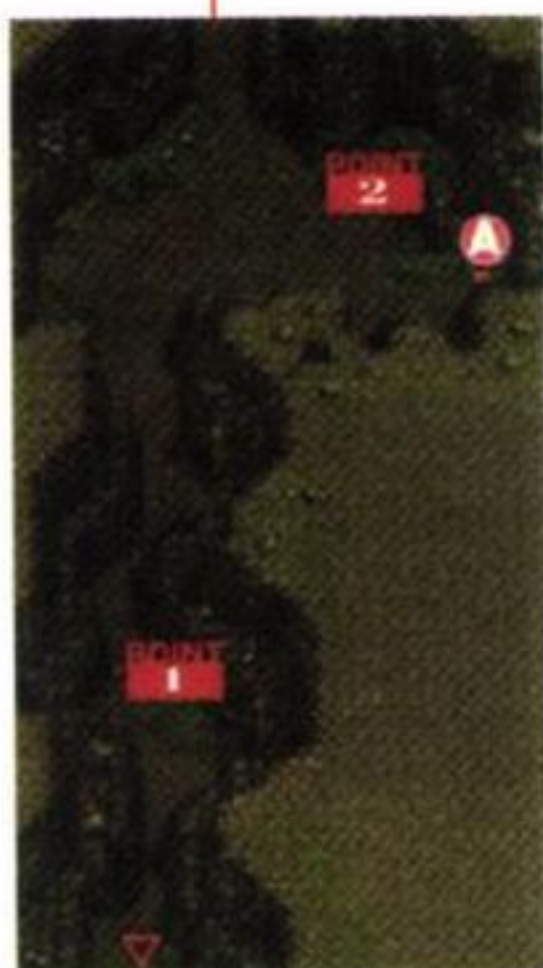
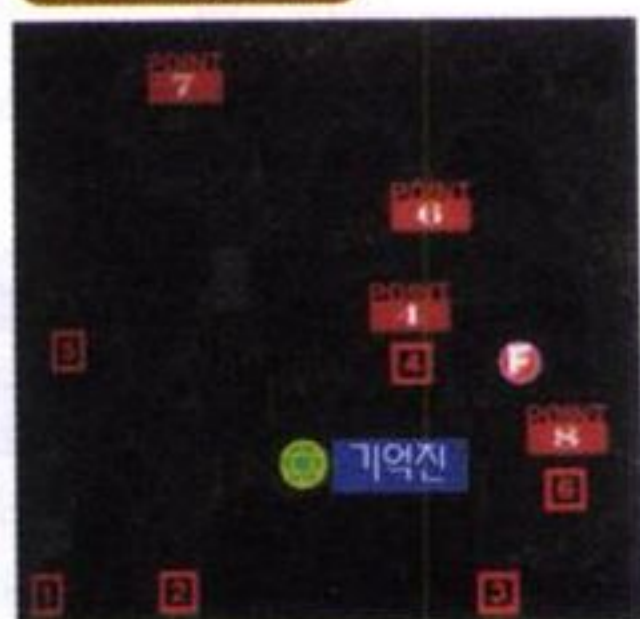
기억진

지하 2층 A

지하 2층 B

기억진

실프의 계곡

기억진

론바레이로

- A 브래드
- B 참 보틀
- C 앰버 크로크
- D 카이트 실드
- E 애플구미
- F 룬 보틀
- G 스펙터클즈
- H 믹스구미
- I 타리스만
- J 엘레멘트 오브(귀중품), 실프

해서 장기의 근원을 모두 막으면 동굴안의 몬스터도 사라지고 실프들의 폭동도 모두 가라앉게 된다. 이제 계곡 안쪽으로 들어가서 실프를 만나보자. 그녀는 장기를 제거해준 것에 대해 감사의 뜻을 표하면서 소환의 계약에 응해준다. 그런데 그녀의 말에 의하면 현상태로라면 이 세계에서 모든 마술의 원천이 되는 힘인 마나가 고갈되어 정령도 사라져 버린다고 한다. 실프는 정령의 숲에 있는 유그드라실

실프와의 계약

에게 자세한 것을 물어보라면서 그녀의 말을 들을 수 있는 엘레멘트 오브를 건네준다. 크라스는 아체의 행방을 물어보지만 그에 관해서는 실프도 아는 바가 없다.

정령의 숲(精靈の森)~하멜(ハーメルの町)

숲안쪽의 대수(大樹) 유그드라실이 있는 곳으로 가면 나무의 정령 마텔이 나타난다.

크라스: 이것이 실프가 말한 세계수 유그드라실인가? ……. 응, 뭐, 뭐지!?

크레스: 이 빛은….

나무의 정령: 내가, 보입니까? 목소리가, 들립니까? 그렇다면 들어주십시오. 멸망의 시기가 가까웠음을…. 당신들만이라도 알아주었으면 합니다. 나는 세계수 「유그드라실」에 깃들어 있는 정령 「마텔」. 지금 세계수 유그드라실에 죽음의 시기가 다가오고 있습니다.

크라스: 그건 수명때문인가?

마텔: 아니오, 창세의 시대부터 대지에 뿌리를 내리고 있는 세계수에 정해진 수명이란 없습니다. 마나가 고갈되려 하고 있는 것입니다…. 정령들과 마력의 근원인 마나는 이 세계수로부터 생겨나고 있습니다.

크라스: …….

마텔: 알고 계시지 않았습니까?

크라스: 뭐라고!? 정말인가? 이 나무 한 그루에서 세계를 가득 채울만한 마나가?

마텔: 그렇습니다.

크라스: 정말 믿기 어렵군.

마텔: 거짓말은 하지 않습니다. 세계수가 말라버린 다음에야 믿어주시겠습니까? 정령도 마술도 모두 사라져야…

크라스: 이 정령이 말하는 것은 사실이라고 생각해요. 민트와 제가 살고 있던 100년후의 세계에는 마술이 존재하지 않았으니까요. 게다가 저는 봤어요. 이 나무가 말라죽어 있는 모습을….

크레스: 정말인가? 그렇다고 하면….

마텔: 마나는 세계수가 살아가기 위해 반드시 필요합니다. 하지만 마술로 소비되는 정도로 고갈되거나 하는 일은 없습니다.

크라스: 그렇다면 왜?

마텔: 모르겠습니다…. 어떤 강력한 힘이 마나를 대량으로 소비하고 있다고 밖에는….

크레스: 어떻게든 나무를 구할 방법은 없을까? 마술이 없으면 다오스를 쓰러뜨리는 것도 불가능해지고 말아.

크라스: 내 연구도 허사가 되어버리겠군.

이때, 마텔이 사라진다.

크라스: 기다려 줘!! 아직 물어보고 싶은 게…!!

민트: 제가 해보겠어요.

크라스: 에?

민트가 나무에 회복주문을 걸어보지만 아무런 반응이 없다.

민트: 제 힘이 부족한 것 같아요. 내게 어머니와 같은 강한 법술의 힘이 있다면….

크라스: 그렇게 일이 잘 맞아떨어지는 일은 없는 건가…. 마나가 사라지면 마술도 쓸 수 없게 된다….

민트: 다오스가 미래로 시간전이를 해버리기 전에 쓰러뜨릴 수는 없을까요?

크라스: 어쨌든 마나를 대량으로 소비하는 원인을 제거하지 않으면 안돼. 이대로는 역사가 반복될 뿐이야.

크레스: 제거한다고 해도…. 이제부터 우리는 어떻게 움직여야 하는 거지요?

크라스: 마나가 마술과 관계가 있다고 한다면 원인은 역시 다오스인지도 몰라.

크레스: 그렇다면 다오스를 쓰러뜨리면….

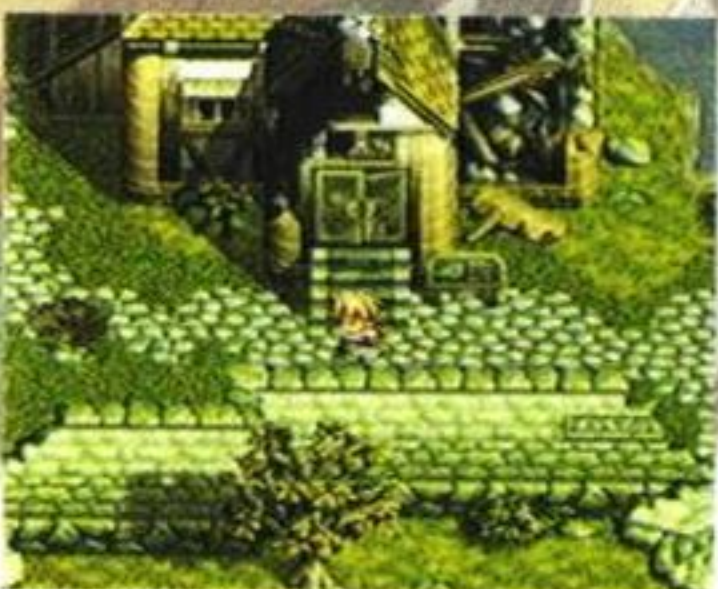
크라스: 가능성으로서는 상당히 높겠지. 뭐 그것도 그리 쉽지는 안겠지만 말이야…. 현재, 존재가 알려져 있는 정령 가운데…. 가장 강한 힘을 가지고 있다고 하는 것이 「루나」라고 하는 달의 정령이야. 그리고 그 루나와 계약을 하기 위해 필요한 반지가 모리아 갱도에 있다고 전해지고 있네.

크레스: 모리아 갱도?

크라스: 알바니스타에 있는 드워프족의 광산터인데 자세한 것은 잘 모르겠네. 알바니스타 왕국은 세계에서 가장 마술문화가 발달한 나라니까 말이야. 그곳에 가보면 반드시 중요한 정보를 얻을 수 있을 거야. 루트는 북쪽에 베네치아라고 하는 항구가 있어. 거기서 정기선이 다니고 있지.

크레스: 그러면 베네치아로 가 보지요.

유그드라실의 위기

베네치아로 향하던 중 하멜에 다시 들러보면 마을은 완전히 폐허가 되어 있는 것을 알 수 있다. 생존자를 찾던 일행은 마을 중앙에서 한 소녀를 발견한다. 그녀의 말에 따르면 데미텔이라는 마술사가 마을을 짓밟았다고 한다. 일행은 소녀의 원수를 갚아주기로 하고 그녀와 함께 동행하기로 결정한다. 자

폐허가 된 하멜

신을 리아・스칼렛이라 소개한 소녀는 데미텔의 본거지는 확실히 모르지만 북쪽으로 사라진 것을 보았다고 한다. 일행은 북쪽의 베네치아로 가서 정보를 수집하기로 한다.

베네치아(ベネツィア市)

베네치아에 도착하면 우선 입구 정면에 있는 시장의 집을 방문해보자. 그곳에서 사람들에게 말을 걸어보면 데미텔에 관한 이야기를 들을 수 있다. 그는 1년 전까지 이곳에서 마술을 연구하고 있었는데 어느 날 갑자기 사람이 변하더니 모든 연구를 때려치우고 서쪽의 외딴섬에 들어가 살고 있다고 한다. 2층에는 시장이 있는데 그는 벨아담의 촌장과 형제간이라며 안부를 전해달라고 한다. 나중에 필요가 있으니 반드시 한번 대화를 나누도록 하자.

방어구점에 있는 여검사에게 말을 걸면 오의서 습조천열파(襲爪千裂破)를 3000갈드에 구입할 수 있다. 식재점의 요리사는 초밥의 요리법을 가르쳐 준다. 마을을 전부 둘러보고 준비를 마쳤으면 북쪽의 선착장으로 가서 배를 타고 서쪽■ 외딴섬으로 향하자.

방어구점과 무기점은 배를 타고 이동

MINI-EVENT

사랑의 행방은?

베네치아에서 여관에 가보면 엘윈을 찾아 이곳까지 온 낸시를 만날 수 있다. 일행은 긴장해서 엘윈의 회사에 들어가지 못하는 낸시를 위해 대신 약속을 잡아주기로 한다. 마을 북서쪽에 있는 수입회사 레이오트에 가서 엘윈에게 낸시의 이야기를 전하자. 그도 차마 거절하지 못하고 중앙광장의 분수에서 만나겠다고 한다. 낸시에게 약속장소를 알려주면 기뻐하며 분수대 앞으로 나간다. 분수대 앞에 있는 낸시에게 말을 걸면 잠시 후 엘윈이 나타나고 두사람은 첫 대면을 하게 된다.

데미텔의 저택(デミテルの館)~론바레이 입구(ローンヴァレイ入口)

데미텔의 저택은 깊은 안개에 둘러싸인 외딴섬으로 되어 있다. 저택안은 이상하리만치 조용하고 몬스터는 커녕 사람의 그림자도 보이지 않는다. 우선 안에 들어가면 왼쪽 끝 방의 오른쪽 벽에 있는 항아리를 조사해보자.

鍵を見つけました。

항아리 속에 열쇠가

항아리 속의 열쇠를 이용해서 로비 오른쪽 위의 문을 연 다음 안쪽 정원으로 들어가자. 그곳에는 나무가 한 그루 서있는데 이것이 집으로 들어오는 빛을 막고 있는 듯 하다. 나무를 조사해보면 갑자기 나무가 일행을 공격하기 시작한다.

오크로트를 쓰러뜨리면 집안으로 햇빛이 들어오기 시작한다. 로비로 가서 창문의 커튼을 모두 열고 프리즘을 돌려 2개의 수정구에 빛이 들어가도록 하자. 그러면 입구 왼쪽에 지하로 통하는 비밀통로가 열릴 것이다.

오크로트(オークロット)

오크로트는 가까이 접근하면 사과난무(リンゴ亂舞)라는 우스운 이름의 기술을 이용해서 사과를 마구 뿌려댄다. 그러므로 피해를 줄이기 위해서는 가급적 원거리 공격을 중심으로 해야 한다. 오크로트는 화속성과 풍속성에 약하므로 현시점에서는 크라스의 실프가 효과적일 것이다. 오크로트가 가까이 다가오면 크레스의 추사우나 습조뢰참으로 대응해 주자.

빛을 굴절시켜 수정구에 비춘다

아이템을 얻으면서 오른쪽 위의 통로를 따라 계속 올라가면 데미텔을 만날 수 있다. 그런데 데미텔은 리아가 비슷하게 변장하고 있는 가짜라고 한다. 어느쪽의 말을 믿어야 할 것인가? 선택문은 어느쪽을 선택해도 상관없다. 크레스 일행이 망설이고 있는 순간 크레스는 거울속에 비친 데미텔의 모습이 몬스터로 보이는 것을 발

데미텔(デミテル)

여기서는 데미텔이 고렘 등과 함께 양쪽에서 협공을 해오지만 당황하지 말고 하나씩 격파해 나가도록 하자. 다만 데미텔의 강력한 소환기인 서몬 데몬은 일행을 몰살시키기에 충분한 위력을 지녔으므로 항상 주시하면서 주문을 외우려고 하면 즉시 캔슬시켜주어야 한다. 일단 조무래기들을 다 처치하고 난 다음은 데미텔을 한쪽 구석으로 몰아넣은 뒤 모든 전력을 총동원해 마구 난타해주자. 데미텔은 속성에 영향을 받지 않으므로 크레스의 연속기를 중심으로 실프 등을 사용하는 것이 효과적이다.

주문을 캔슬시키지 못하면 사망이다

견한다. 정체를 들킨 데미텔은 일행을 공격한다.

데미텔을 쓰러뜨리면 리아가 원한을 풀어준데 대해서 감사의 뜻을 표한다. 그리고 자신의 친구를 잘 부탁한다면서 영혼이 되어 하늘로 올라간다. 잠시 후 정신을 차린 소녀는 자신을 아체라고 소개한다. 이 소녀가 바로 바트가 찾는 아체였던 것이다. 데미텔이 있던 곳 뒤쪽의 상자에는 상당히 쓸만한 아이템이 들어 있으므로 나중에 다시 찾아와 열어보도록 하자.

영혼이 되어 올라가는 리아

바트가 기다리고 있는 론바레이로 돌아온 일행. 아체는 눈물을 흘리며 바트에게 그간의 이야기를 털어놓는다. 아체는 원한이 사무쳐 구천을 떠도는 친구의 영혼에 자신의 몸을 빌려주었던 것이다. 아체는 친구를 도와준 보답으로 일행에게 힘이 되어주기로 한다.

아체를 동료로 맞이한다

아체의 주문서를 모으자!

마술사인 아체는 주로 공격마법을 사용한다. 그러나 레벨이 상승함에 따라 새로운 법술을 익히는 민트와는 달리 아체는 주문서가 있어야만 새로운 마술의 습득이 가능하다. 그러므로 앞으로의 전투에 대비해서 알바니스타로 건너가기 전에 유크리드 대륙에서 얻을 수 있는 주문서를 모두 얻도록 하자. 유크리드 대륙에서 얻을 수 있는 주문은 다음과 같다.

사이클론: 베네치아시장과 만난 뒤 벨아답의 촌장에게 안부를 전한다.

스톤블래스트: 크라스의 집 서가를 조사.

아이스토네이도: 크라스의 집 서가를 조사.

라이트닝: 베네치아에 있는 아체의 사부에게 200갈드에 구입.

스톰: 베네치아에 있는 아체의 사부에게 1000갈드에 구입.

MINI EVENT

엘윈과 낸시

베네치아에 도착하면 수입회사 레이오트에 들러보자. 그러면 엘윈의 아버지가 두사람의 교제를 반대하는 장면을 볼 수 있을 것이다. 그러자 마침내 두사람은 밖으로 뛰쳐나가 버린다. 두사람의 사랑을 끝까지 지켜보고 싶다면 분수대 옆에 있는 엘윈을 찾아 격려해주도록 하자.

알바니스타 항로 (アルヴァニスタ航路)

베네치아항에서 오른쪽 배의 선장에게 말을 걸어보면 알바니스타 대륙으로 항해를 하게 된다. 배가 출발한 뒤 일행이 대화를 나누고 있으면 메이아라는 이름의 검사가 말을 걸어온다. 그는 모리아 갱도를 탐사하기 위해 알바니스타에 허가증을 받으러 가는 길이라고 한다. 대화가 끝나고 식당으로 가면 메이아와 함께 식사를 하게 된다. 그런데 그는 취중에 알바니스타의 레아드 왕자가 다오스에게 세뇌당해서 알바니스타는 사실상 다오스의 지배하에 있다는 사실을 알려준다. 아체는 두사람이 비밀스런 이야기를 하는 가운데 무슨 꿈이라도 꾸는지 야릇한(?) 잠꼬대를 하다가 결국 크라스에게 업혀가고 만다.

다음날 아침, 메이아가 일행의

「술고래(うわばみ)」의 칭호를 얻었다!

숙소를 방문한다. 그런데 갑자기 크라스가 메이아를 공격하고 쓰러졌던 메이아는 도망가버린다. 크라

스는 메이아가 누군가에게 조종당하고 있다고 한다. 하지만 다른 사람들은 모두 숙취 때문에 꼼짝도 할 수 없는 상황이므로 크레스 혼자 메이아를 쫓기로 한다. 갑판으로 나가 메이아에게 말을 걸어보면 그를 조종하고 있던 몬스터가 본색을 드러낸다.

메이아(メイアー)

메이아와의 전투는 크레스 혼자서만 싸워야 하기 때문에 대미지에 주의해야 한다. 메이아는 일도양단이라는 근거리 기술을 사용해서 공격해오는데 이를 가드한 뒤 잠시 상대가 경직되어 있을 때 추사우나 호아파참 등을 사용해서 타격을 주는 패턴을 반복하면 거의 피해없이 무찌를 수 있을 것이다.

메이아와의 대결에서는 승패에 관계없이 이야기가 진행되지만 이겼을 경우에는 ?SWORD(페임페이스)를 얻을 수 있다. 몬스터는 다오스의 측근으로서 알바니스타의 내부사정을 아는 자를 제거하려 했던 것인 듯 하다.

알바니스타(アルヴァニスタの都)

알바니스타 항에 도착하면 일단 마을을 한번 둘러보도록 하자. 알바니스타 마을의 슈퍼마켓에 있는 요리사에게 말을 걸면 나폴리탄의 요리법을 가르쳐 준다. 약국안의 통로를 따라 들어가면 모험자 길드가 있는데 이곳에서는 앞으로의 여행에 관련된 많은 정보를 얻을 수 있다. 사쿠라바라는 사람은 어떤 동굴에 관한 비밀의 단어를 1000갈드에 가르쳐 준다. 계단옆에서 술을 마시고 있는 병사에게서 오의서 마신천열파(魔神千裂破)를 6000갈드에 구입할 수 있다.

모험자 길드에서 정보를 수집한다

마을에서 볼일을 마친 뒤 여관으로 가서 투숙을 하자. 일행은 밤중에 앞으로의 일에 대해 의논을 한다. 현재 알바니스타에는 다오스의 측근들이 있어서 섣불리 움직이다가는 이쪽이 먼저 당할 것이라는 생각에 일행은 우선 세뇌당한 레아드 왕자를 구해내기로 한다. 일행은 결국 야음을 틈타 아체의 빗자루를 이용해서 성으로 잠입하는 방법을 택한다. 여기서 그날 바로 계획을 결행할 것인지 물어오는데 아직 준비가 덜되었다면 아니오(いいえ)를 선택해서 날짜를 하루 늦추도록 하자.

성으로 잠입하는 일행

성안에 들어가면 우선 왕자의 침실을 찾아야 한다. 순찰중인 병사에게 들키면 밖으로 도망치게 되므로 병사가 화면밖으로 완전히 나간 뒤에 움직이도록 하자. 왕자의 침실은 일행이 잠입한 베란다로 들어가면 오른쪽에 있다. 방에 들어가면 왕자는 일행을 침입자라면서 병사들을 부르는데 왠지 행동이 이상하다. 왕자를 조종하는 자가 가까이 있을 것이라는 데에 생각이 미친 순간 벽옆에 앉아있던 잉꼬가 식은땀(?)을 흘린다. 그 잉꼬의 정체는 다름아닌 다오스의 수하 쟈밀이었던 것이다.

정체를 드러내는 쟈밀

쟈밀(ジャミル)

쟈밀은 아크나이트 2명과 함께 공격해오는데 그녀 역시 사악한 마술사답게 서몬데몬을 사용한다. 따라서 파티의 전멸을 막기 위해서는 일단 쟈밀의 주문을 캔슬하는데 주력해야 할 것이다. 단, 쟈밀이 바리어를 치고 있는 동안에 직접공격을 가하면 오히려 아군이 대미지를 입으므로 주의하도록 하자.

쟈밀을 쓰러뜨리면 왕자는 최면상태에서 깨어나지만 이번에는 제정신인 상태에서 병사들을 불러 일행을 체포하도록 한다. 일행은 상황을 파악하고 일단 순순히 잡혀주기로 하지만 곧 석방되어 알바니스타왕을 만나게 된다. 왕은 왕자를 구해준 보답으로 계약의 반지 가네트(ガーネット)와 궁그닐의 창을

왕을 알현하는 일행

하사하고 모리아 갱도의 조사를 허가해준다.

대화가 끝나면 성내를 돌아다니면서 정보를 수집하도록 하자. 알바니스타는 인간이 마술을 사용할 수 있도록 하기 위해 성내에 마술 연구소를 두고 있는데 이곳에서는 정령에 관한 정보를 얻을 수 있을 뿐만 아니라 주문서 선더블레이드와 드랙터빔을 각각 12000갈드와 4000갈드에 구입할 수 있다. 성에서 볼일을 마쳤으면 모험자 길드로 가서 모리아 갱도의 입갱 허가증을 받도록 하자.

이제부터는 한동안 정령들을 얻기 위한 모험에 나서게 된다. 성내에서의 정보를 종합하면 불꽃의 정령 이프리트, 땅의 정령 놈, 물의 정령 운디네, 그리고 4대 정령을 통솔하는 막스웰이 있는 장소를 알 수 있다. 그 가운데 막스웰이 있는 모리아 갱도는 4대 정령을 모두 모으지 않으면 만날 수조차 없으므로 맨 나중에 가도록 하자. 나머지 정령을 모으는 순서는 자유롭게 선택해도 상관없다. 여기서는 먼저 이프리트를 얻기 위해 올리브 빌리지로 향하기로 한다.

MINI-EVENT

낸시와의 재회

베네치아에서 엘윈을 격려해주었다면 이곳 알바니스타의 도구점에서 사랑의 도피행각(?)중에 있는 엘윈과 낸시를 만날 수 있다. 두 사람은 엘윈의 부친에게 자신들의 처소를 알리지 말아달라고 부탁한다.

젊다는 건 역시 좋은 거야!

MINI GAME

수도 알바니스타는 매우 번화한 도시로 여행의 피로를 풀기 위한 오락거리가 몇 가지 준비되어 있다.

마하 청년을 향하여!

알바니스타 마을 오른쪽에 모여있는 사람들에게 말을 걸어보면 마을 레이스에 도전할 수 있다. 경기를 시작하기 전에 설명을 요청하면 코스를 걸어가면서 자세히 알려준다. 상대는 마하소년으로 속도는 그리 빠르지 않은 대신 거의 실수없이 코스를 질주하므로 이기기가 상당히 어렵다. 그러므로 미리 코스를 몇 번 연습해 두어야 할 것이다. 레이스에서 이기면 4가지 상품 중 하나를 고를 수 있다. 단, 3번을 이기면 더이상 레이스를 할 수 없게 된다.

돌뺏기 게임의 명인이 되자!

알바니스타성 2층의 카페트위에 있는 남자에게 말을 걸면 돌뺏기 게임을 할 수 있다. 룰은 매우 간단한데 무작위로 개수가 정해지는 돌가운데 한번씩 번갈아가며 1~3개의 돌을 취한다. 그리하여 마지막에 남은 한 개의 돌을 취하게 되는 쪽이 지게 되는 것이다. 그러나 돌을 취하는데는 시간 제한이 있으므로 상당히 어려울 것이다. 그래서 여기서는 명인이 되고 싶은 플레이어들을 위해 비법을 소개하기로 한다.

이 비법 역시 알고 나면 아주 간단하다. 핵심은 돌의 수가 4n+1의 상태로 상대에게 돌을 취하게 하는 것이다. 즉 4에서 상대가 취한 돌의 수를 뺀 것이 다음에 플레이어가 취할 돌의 수가 되는 것이다. 이를 표로 나타내면 아래의 표와 같다.

이와 같은 방법으로 경기를 하면 무조건 백전백승이다. 2번 연속으로 이기면 크레스가 「돌뺏기 명인(いしとりめいじん)」의 칭호를 얻게 된다.

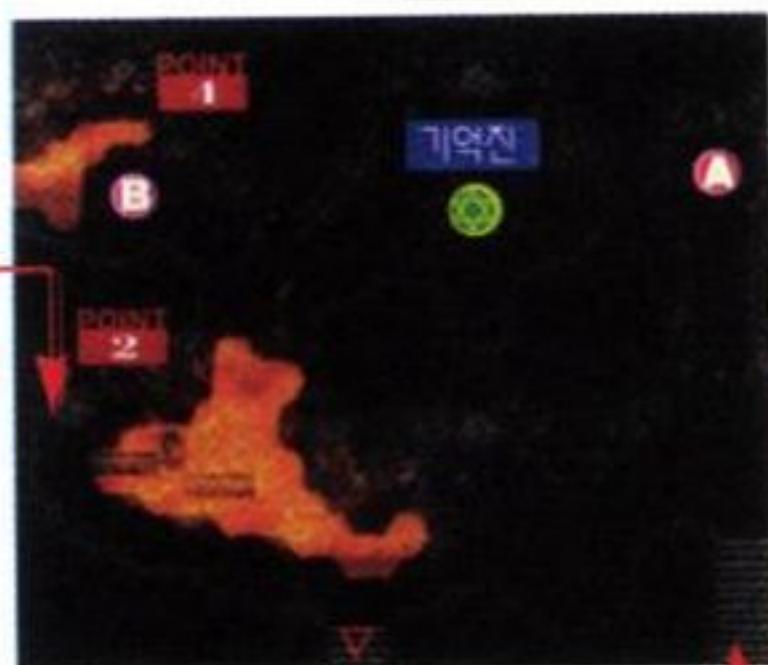
돌뺏기 게임의 명인은 콜롬부스의 달걀과 같다

상대가 취한 돌의 수	다음에 플레이어가 취해야 할 돌의 수
1개	3개
2개	2개
3개	1개

올리브 빌리지 (オリーブヴィレッジ)

알바니스타에서 동쪽의 대륙으로 건너와 남동쪽을 향해 가다보면 조그마한 항구가 나올 것이다. 그곳의 선장에게 말을 걸면 이프리트가 기다리고 있는 열사의 땅 프레이랜드로 건너갈 수 있다. 올리브 빌리지에서는 별다른 이벤트는 없지만 열사의 동굴 공략에 있어 근거지가 되는 곳으로서의 의미가 있다. 식재점의 요리사는 포와레의 요리법을 가르쳐준다. 잡화점에는 숨겨진 통로가 있는데 이곳으로 들어가면 문팔크스, 미스릴플레이트 등의 아이템을 얻을 수 있다. 그러

열사의 동굴

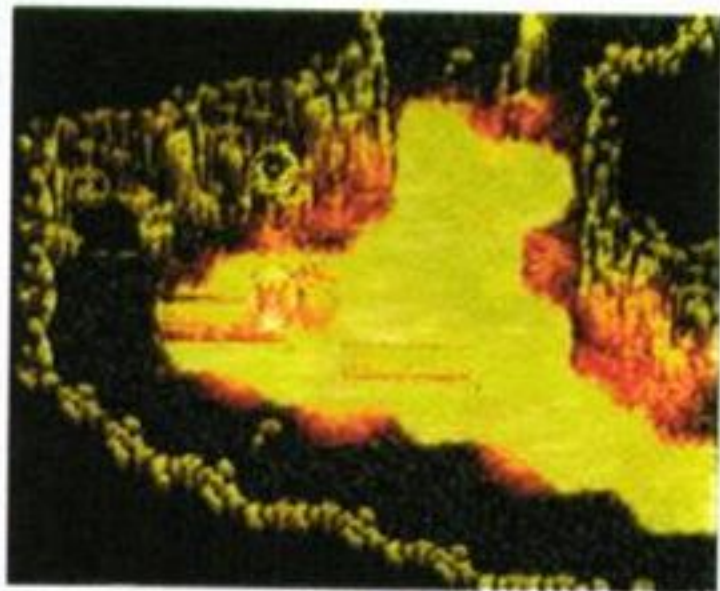
이프리트의 방
지하 1층B
지하 2층B
지하 1층 A
지하 2층 A
출구
기억진

- A 스펙터클즈
- B 참 보틀
- C 타리스만
- D 레지스트 링
- E 소서러 링
- F 피트심볼
- G ?AXE(스트라이크 액스)
- H 세보리
- I 7650갈드
- J 오렌지구미
- K 1000갈드
- L 믹스구미
- M 용암의 열쇠(귀중품)
- N 이프리트
- O 아립선

나 이것을 가지고 나가려 하면 안에 있는 여자가 개당 5만갈드 이상의 대금을 청구한다. 여기서 대금을 지불하지 못하면 다시는 이곳에서 해당 아이템을 입수할 수 없게 되므로 주의하자. 준비를 마쳤으면 올리브 빌리지 동쪽에 있는 열사의 동굴로 향하자.

女の人
「?CLOTHは55000ガルドになります」

역시 세상에 공짜는 없다

열사의 동굴(熱砂の洞窟)

당연한 이야기지만 이곳의 몬스터들은 주로 화속성 공격을 가해온다. 따라서 그에 대한 대미지를 최소화하기 위해서는 남성에게는 플레어 망토(フレアマント), 여성에게는 실버캡(シルバーケープ)을 장비시켜주는 것이 좋다. 플레어 망토는 보통 망토에 룬 보틀을 사용해 만들 수 있다. 동굴에 들어서면 우선 지하 2층A로 내려가 포인트 1에서 소서러링(ソーサラーリン

원거리의 스위치를 누를 때는 소서리링을 사용한다

グ)을 얻도록 하자. 이것을 장비하면 ㅁ버튼을 눌러 불꽃을 발사할 수 있게 된다. 다음은 지하 1층의 A로 돌아와 포인트 2의 스위치에 불꽃을 발사해서 문을 열고 들어가자. 지하 1층B를 지나 지하 2층B로 가면 포인트 3에서 용암의 열쇠를 얻을 수 있다. 열쇠를 입수했으면 다시 지하 1층으로 돌아가 포인트 4의 스위치를 쏴서 위쪽 문을 열고 들어가자. 안에 있는 문은 용암의 열쇠로 열고 들어갈 수 있다. 용암 연못에서는 기둥들을 소서리링으로 쏘아 넘어뜨리면 지나갈 수 있다.

이윽고 이프리트 앞에 당도한 일행이 정령의 계약을 청하자 그는 자기를 이기면 계약을 맺겠다고 한다.

이프리트를 쓰러뜨리면 그는 순순히 계약에 응한다. 위쪽의 상자에서는 아체의 강력한 폭발 주문인 이럽션을 얻을 수 있다.

이프리트(イフリート)

이프리트는 강력한 마법을 사용하는데다가 통상공격도 별 소용이 없어서 주문의 캔슬도 어렵다. 하지만 수속성에 매우 약하다는 점을 이용하면 얼마든지 승산은 있다. 다만 화속성이나 풍속성 공격을 받으면 오히려 이프리트의 체력이 회복되므로 해당 기술은 미리 OFF시켜 두도록 하자.

불에는 역시 물이 최고!

정령의 동굴(精靈の洞窟)

벨아담의 동쪽에 있는 정령의 동굴에는 땅의 정령 놈이 살고 있다고 한다. 포인트 1의 문을 열려고 하면 키워드를 물어보는데 모험자 길드에서 사쿠라바가 팔고 있던 비밀의 단어라는 것이 바로 이 동굴의 열쇠였다. 키워드는 요치이다(ヨチイダ)를 차례로 선택하면 된다.

포인트 2에는 미아가 된 클레이아이돌이 있는데 포인트 3의 동료들이 있는 곳까지 데려다 주도록 하자. 클레이아이돌은 걸음이 느리므로 가까이 올 때까지 기다려 주었다가 함께 다음 화면으로 넘어가야 한다. 만일 데려다주지 않으면 포인트 3에서 클레이아이돌 무리가 길을 막고 있으므로 반드시 데려다 주도록 하자.

길을 잃은 클레이아이돌

도중에 있는 클레이아이돌들은 일행이 일정한 범위내에 들어가면 갑자기 달려드는데 이들과의 싸움은 백해무익하므로 웬만하면 그냥 도망치는 것이 좋다. 땅의 정령 놈이 있는 방 앞에는 보초들이 문을 지키고 있는데 포인트 4에서 비상벨을 누른 뒤 보초들이 모여들면 그 틈을 이용해서 안으로 들어가면 된다.

놈(ノーム)

놈은 땅속에 숨어서 일행을 공격하기 때문에 4대 정령 가운데서도 가장 공략이 까다로운 녀석이라고 할 수 있다. 땅속에 있는 동안은 아무리 공격해도 소용이 없으므로 가드에 주력하도록 하자. 놈은 일정시간마다 한곳으로 모여 땅위로 모습을 드러내는데 이때가 공격의 찬스이다. 크레스는 추사우 등의 HIT 횟수가 많은 기술로 공격하고 민트는 피코햄을 사용하면서 기절을 유도한다. 그런 다음 결정타로 풍속성인 사이클론이나 실프를 때려주도록 하자. 타이밍은 놈이 공격을 멈추고 막 모여들려고 할 때 바로 주문을 외우기 시작하면 거의 들어맞을 것이다.

놈은 풍속성에 약하다

놈을 쓰러뜨리면 순순히 계약에 응한다. 상자에서는 지속성 주문서 그레이브를 얻을 수 있다.

침식동(浸食洞)

베네치아항에서 왼쪽에 있는 배의 선장에게 말을 걸어보면 메뉴가 하나 늘어나 있을 것이다. 이 중에서 북해의 외딴섬(北海の孤島)을 선택하면 물의 정령 운디네가 있는 침식동으로 갈 수 있다. 단, 이를 위해서는 알바니스타 성에서 운디

정령의 동굴

지하 1층

POINT 1

지하 4층

출구

지하 3층 B

POINT 3

지하 4층 A로

지하 3층 A

POINT 2

지하 2층

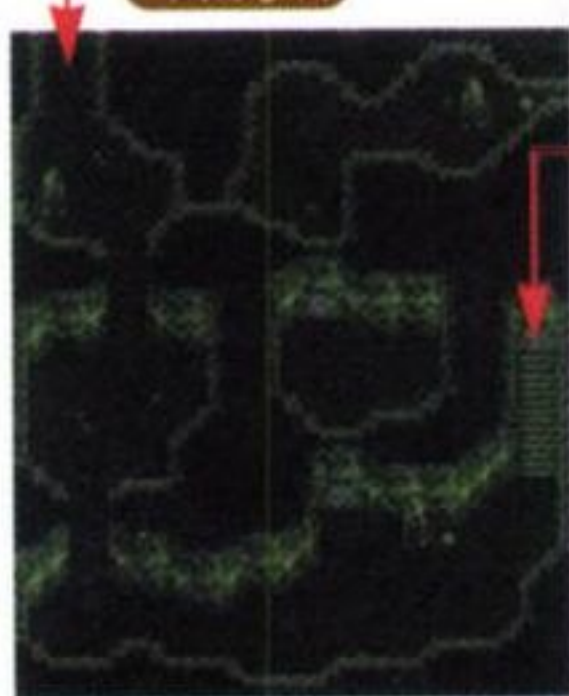
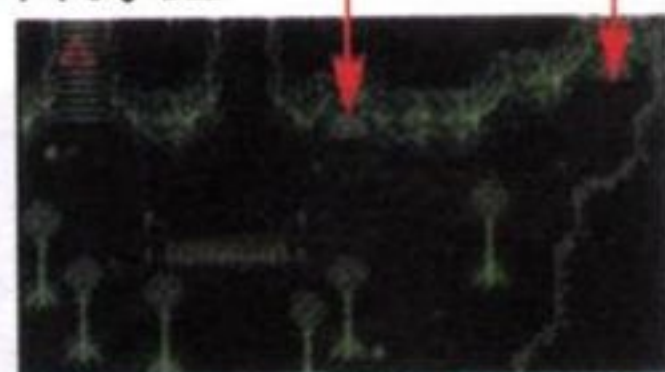
지하 4층 C

지하 4층 B

POINT 5

놈의 방

기억진

POINT 4

지하 3층 B로

지하 4층 A

- A 에릭실
- B 라이프보틀
- C 비프
- D 피트심볼
- E 스펙터클즈
- F 놈
- G 그레이브

네에 관한 정보를 반드시 들어두어야 한다. 이 동굴은 물을 이용한 각종 장치가 상당히 복잡하게 설치되어 있다. 먼저 동굴에 들어서면 포인트 1의 레버를 절환시켜서 동굴A의 물을 동굴E로 옮긴 뒤 포인트 2의 스위치를 누르자. 그리고 나서 포인트 1의 레버를 다시 한번 절환시키면 동굴E로 갔던 물이 다시 동굴A로 돌아와 앞으로 나아갈 수 있게 된다.

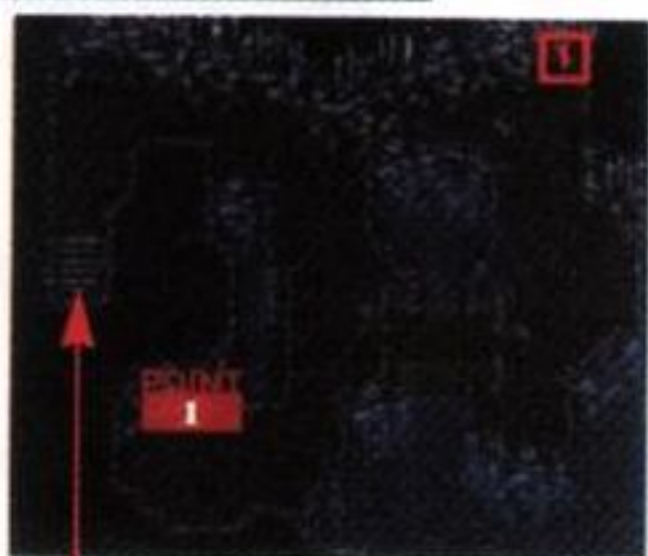
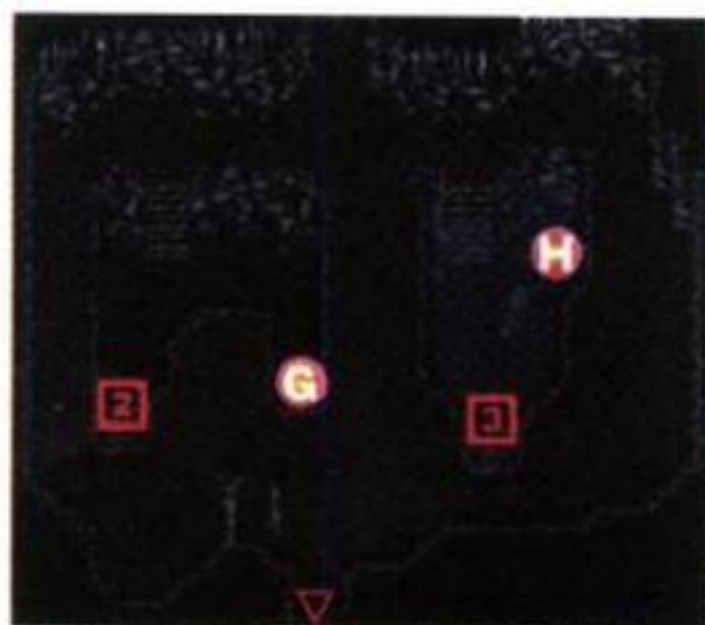
동굴F에 진입하면 우선 포인트 3의 스위치를 누른 뒤 포인트 4의 레버를 절환하여 물을 이동시키자. 그리고 포인트5의 스위치를 누르면 운디네가 있는 동굴의 최심부로

레버를 조작해서 물을 이동시키는 것이 핵심

운디네(ウンディーネ)

운디네의 약점은 뇌속성과 화속성이다. 열사의 동굴을 클리어한 상태라면 아체의 이럽션과 크라스의 이프리트를 최대한 활용하도록 하자. 피해를 줄이기 위해서는 아쿠아망토를 장비하는 것도 괜찮을 것이다. 아쿠아망토는 플레어망토에 룬보틀을 사용해서 만들 수 있다. 단, 지속성과 수속성 공격은 운디네의 체력을 회복시키므로 미리 OFF시켜두자.

침식동

A L블루리본
B 오렌지구미
C 참 보틀
D 스펙터클즈
E 룬 보틀
F 아쿠아망토
G 다랑어
H 다랑어
I 운디네

들어갈 수 있게 된다. 안에 들어가 보면 운디네는 보이지 않고 바닥에 왠 구멍이 하나 뚫려 있다. 이제 포인트 6의 레버를 당겨보자. 그러면 곤히 자고 있다가 물벼락을 맞은 운디네가 화를 내며 나타날 것이다.

MINI·EVENT

엘윈의 아버지

알바니스타에서 도피중인 엘윈과 낸시를 만난 적이 있다면 베네치아를 지나갈 때 엘윈의 아버지 도그와 대화를 나누어 보자. 그는 아들의 일을 몹시 걱정하면서 일행에게 아들의 행방을 물어본다. 두사람으로부터 비밀로 해 달라는 부탁을 받기는 했지만 도그의 마음도 어느 정도 돌아선 듯 하니 화해하라는 의미에서 가르쳐 주도록 하자.

부모의 마음이란 역시…

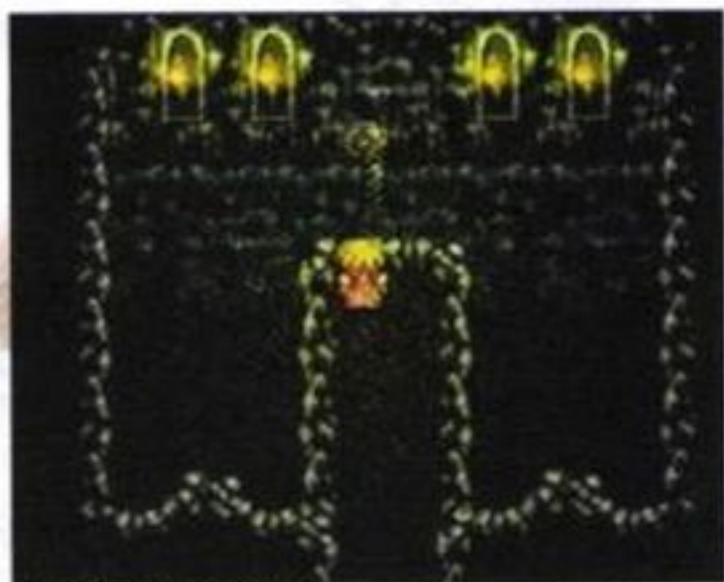
모리아 갱도 (モーリア坑道)

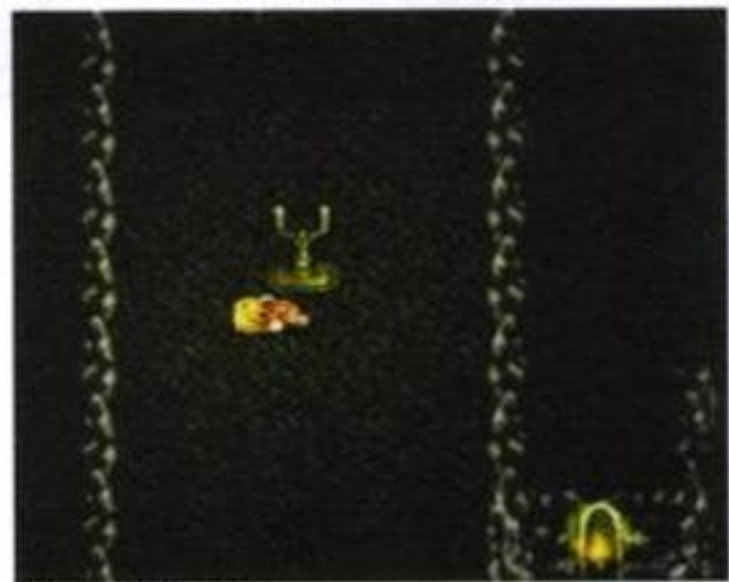
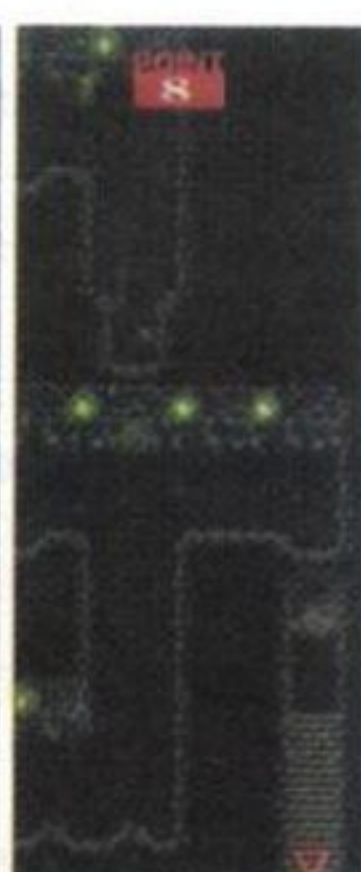
4대 정령을 모두 모았다면 그들을 통솔하는 막스웰을 찾아 모리아 갱도로 향하자. 모리아 갱도의 입구는 알바니스타에서 프레이랜드로 건너가는 항구의 바로 북쪽에 위치해 있다.

갱도에 들어서면 우선 포인트 1의 스위치를 눌러 문을 열고 지하 2층으로 내려가자. 지하 2층에서는 포인트 2 오른쪽의 스위치를 눌러서 문을 열고 들어간 뒤 왼쪽 구석의 석상을 포인트 3에 올려놓는다. 그리고 앞에 있는 문으로 들어가 포인트 4의 레버를 당기면 아래층으로 내려가는 문이 열린다. 지하 3층에서는 부유장치를 잘 활용하는 것이 중요하다. 먼저 포인트 5에 있는 부유ON에서 부유상태를 만든 뒤 포인트 6으로 가서 OFF시킨다. 도중에 있는 스위치를 밟으면 문이 닫히므로 신속하게 이동해야 한다. 그런 다음 포인트 7의 오른쪽 스위치를 밟고 들어가서 포인트 8의 석상을 밀면 지하 4층으로 내려갈 수 있다.

지하 4층에서 포인트 9의 꺼진 횃불을 두 번 조사해보면 이것이 스위치라는 것을 알 수 있는데 이것을 움직이면 통로가 열린다. 포인트 10의 방에는 한 모험가가 있는데 그의 움직임을 잘 이용해서 양쪽 구석의 스위치를 동시에 누르면 숨겨진 상자가 나타난다. 다음은 포인트 11의 스위치를 눌러서 왼쪽의 문을 열고 들어간다. 포인트 12에 있는 4개의 스위치는 석판에 쓰여져 있는대로 「상상하하좌우좌우」순으로 눌러주면 된다.

바닥의 스위치를 순서대로 밟아준다

그리고 포인트 13의 스위치를 눌러 포인트 14의 방으로 들어간 뒤 포인트 12의 석상을 스위치위에 올려놓으면 지하 5층으로 내려갈 수 있다. 이곳 지하4층의 포인트 13에 있는 레버를 당겨두면 지하 1층까지 통하는 계단을 사용할 수 있으므로 반드시 당겨두도록 하자. 나중에 도움이 되는 일이 있을 것이다. 포인트 15의 스위치를 밟아 문을 연 뒤 포인트 16의 표적을 소서러링으로 맞추고 지하 6층으로 내려가자.

소서러링을 활용한다

지하 6층에는 상자앞의 워프 포인트가 함정으로 작용하는데 포인트 17의 석상을 치운 뒤 뒤쪽의 레버를 당기면 통로가 열려 상자를 얻을 수 있다. 다시 석상을 원래 위치로 해놓은 다음 지하7층으로 내려가자. 지하7층 A에 오면 막다른 곳이 나오는데 소서러링으로 횃불에 불을 붙이면 워프 포인트가 나타날 것이다. 워프되어 나온 곳에는 바로 앞에 상자가 보이는데 접근하면 다시 워프되는 것을 알 수 있다. 중앙의 석판에는 「가지고 싶으면 멀리 돌아가라」라는 말이 적혀 있다. 방을 한바퀴 돌아서 상자를 얻은 뒤 워프하는 것을 3번 반복하면 쌍촛대가 5개 있는 방으로 나올 것이다. 소서러링으로 촛대에 불을 모두 붙이면 문이 열린다. 통로를 따라 가다보면 바위로 막힌 곳이 나오는데 곡괭이를 가지고 있으면 뚫고 지나갈 수 있다. 옆에 있는 촛대에 불을 붙인 후 아래층으로 내려가자. 포인트 21에 있는 촛대에 지금까지와 마찬가지로 소서러링을 발사하면 옆에서 화살이 나와 일행은 전멸하고 그대로

앗! 이럴 수가!?

지하 10층

이프리트

운디네

실프

POINT 29

놈

POINT 30

F G H

I J K L

M N O P

지하 8층

POINT 22

A

POINT 28

Q

POINT 24

D

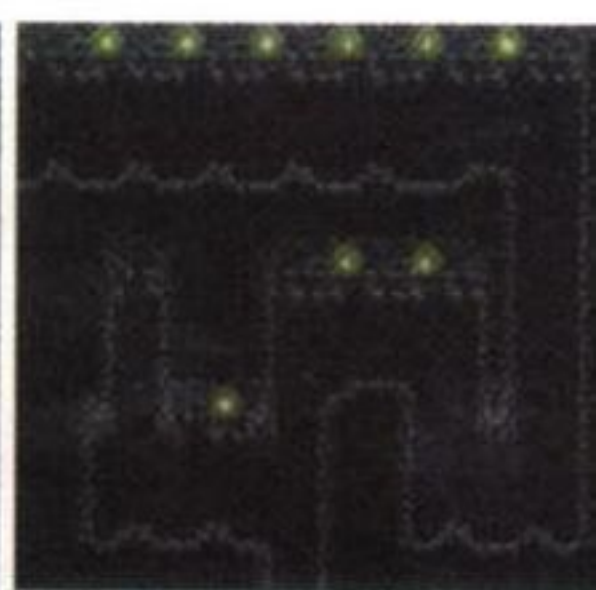
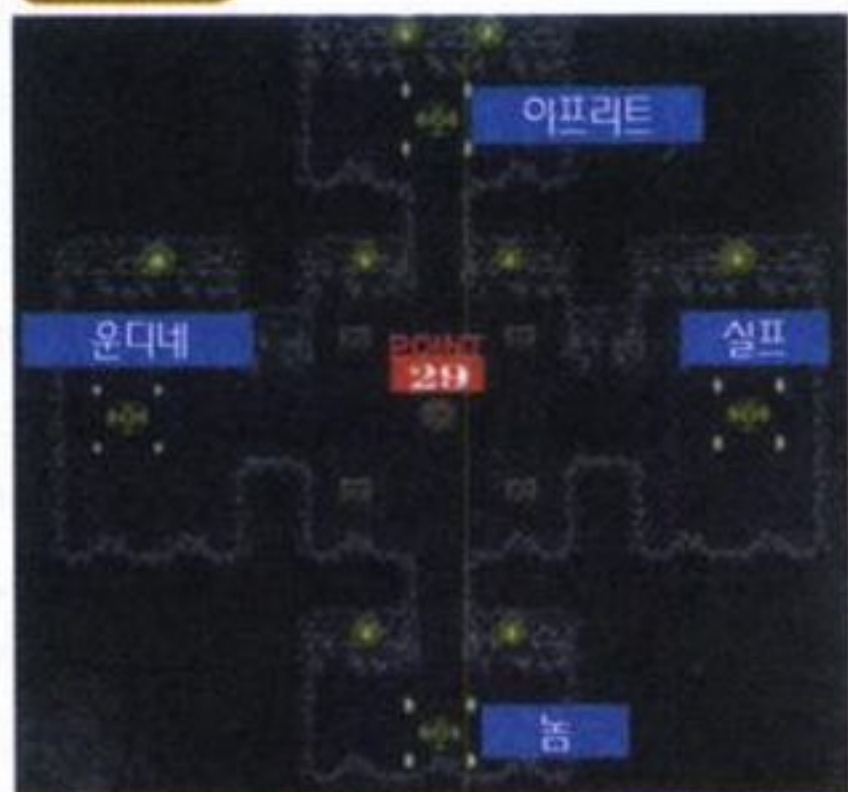
POINT 21

지하 7층으로

지하 9층으로

E

POINT 27

기억진

A 옥양목
B 룬 보틀
C 애플구미
D 콤보카운터
E 타코이즈(계약의 반지)
F F · 망가진 반지(귀중품)
G F · 망가진 반지(귀중품)
H ?ROD(룬스탭)
I 룬 보틀
J 6000갈드
K 아워글래스
L 엘릭실
M 블랙오닉스
N 벨베느
O O · ?CLOTH(미스릴멧슈)
P O · ?CLOTH(미스릴멧슈)
Q 맥스웰

지하 9층으로

지하 4층으로 직통

지하 9층

B C

POINT 25

POINT 23

지하 10층으로

POINT 26

지하 8층으로

POINT 17

POINT 16

A

B

지하 5층

POINT 15

지하 6층

지하 5층으로

지하 6층으로

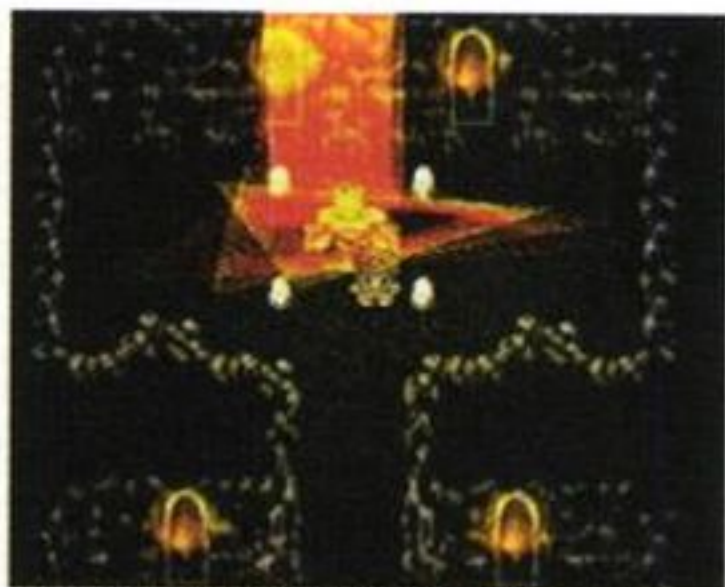
지하 4층으로

지하 7층 A로

게임오버가… 되는 것은 아니고 그냥 계속 진행된다. 정말 가슴이 철렁한 순간이다. 촛대를 조사해서 스위치를 누르고 문으로 들어가자.

안에는 온통 침이 돋아나 있어서 도저히 지나갈 수 없다. 그러나 포인트 22의 스위치를 밟고 다시 포인트 21로 돌아와 보면 부유ON 스위치가 나타나있을 것이다. 포인트 23의 스위치를 밟고 들어가 포인트 24의 스위치를 밟으면 10층으로 통하는 문이 열린다. 그러나 그와 동시에 통로에서 화염이 분출되기 시작하는데 포인트 25에서 물방울을 머리에 맞은 다음 지나가면 대미지를 입지 않고도 통과할 수 있다. 여기서 포인트 25 왼쪽에 있는 레버를 당겨두면 지하1층부터 9층까지의 직통계단이 완성된다. 포인트27의 방은 막다른 길로 되어 있다. 상자에서 계약의 반지 타코이즈(ターコイズ)를 얻은 뒤 레버를 당기면 워프 포인트가 2개 나타난다. 먼저 오른쪽의 워프 포인트를 통해 들어가서 석판에 적혀있는 힌트를 읽어보자.

「죽음을 암시하는 방위에는 파괴를 주관하는 자를 부르라. 생명의 숨결을 느꼈다면 그곳은 탄생을 주관하는 자의 장소이다. 가는 자에 눈물 흘리는 처녀는 죽음을 왼쪽에 느끼는 장소에 부르라. 바람은 처녀와 마주하여 시간의 흐름과 같이 모두에게 불고 지나간다.」

석판의 글씨는 고대 엘프족의 문자로 적혀있기 때문에 엘프의 피를 잇고 있는 아체만이 읽을 수 있다. 이제 다시 포인트 27의 방으로 돌아가서 왼쪽의 워프 포인트로 들어가 보자. 여기서 석판의 내용에 맞추어 동서남북의 방에 정령들을 소환하면 석판이 있는 곳으로 오라는 목소리가 들린다. 북쪽은 죽음을 뜻하므로 파괴의 상징 이프리트(イフリート)를 소환하고 서쪽에는 물의 정령인 운디네(ウンディーネ), 그 맞은 편에는 바람의 정령 실프(シルフ)를 소환한다. 그리고 생명의 원천인 남쪽에는 만물의 어머니인 대지의 정령 놈(ノーム)을 소환하면 된다.

4대 정령은 막스웰을 만나기 위한 열쇠이다

석판이 있는 곳으로 돌아가 보면 막스웰이 일행을 기다리고 있다.

막스웰(マクスウェル)

막스웰은 4대 원소의 정령을 통솔하는 존재인 만큼 어떤 속성에도 영향을 받지 않는다. 게다가 그는 강력한 주문들을 연발하여 일행을 거의 전멸시키므로 우선은 주문을 캔슬하는 것이 중요하다. 속성공격에 크게 피해를 받지는 않지만 주문 캔슬의 효과는 있으므로 아체와 크라스의 주문으로 움직임을 멈추면서 크레스의 필살기로 대응하자.

4대 정령의 우두머리 막스웰

막스웰을 이기면 보물창고로 통하는 길을 열어줌과 동시에 자신도 일행에게 힘이 되어주겠다고 한다. 그러면서 그는 크레스가 가지고 있는 궁그닐의 창을 파워업시켜준다. 막스웰과의 계약이 끝나면 위쪽의 문으로 들어가서 상자들을 열어보자. 상자에는 다양한 아이템들이 들어있지만 계약의 반지는 없고 그 대신 망가진 반지(壊れた指輪)만 보인다. 일행은 우선 이 반지를 가지고 알바니스타 성내의 마과학연구소(魔科學研究所)의 룬그롬에게 가보기로 한다.

ミント
「指輪らしい物は他にはないようです」

반지가 망가져 있다

알바니스타성(アルヴァニスタ城)~오아시스(オアシス)

룬그롬에게 반지를 수리할 수 있는 방법을 물어보면 그는 알바니스타 성쪽에 살고 있는 에드워드라는 마술사를 찾아가 보라면서 소개장을 써준다. 그런데 이때 누군가가 크레스의 머릿속에 직접 말을 걸어온다. 그는 '분수에 맞지 않는 물건을 가지고 있는 게 아니야'라는 말을 전하는데 크레스는 도무지 누구인지 짐작이 가지 않는다. 알바니스타를 나와 서쪽으로 에드워드의 저택이 나온다. 에드워드의 부인 시프는 남편이 다오스에 맞서서 함께 싸울 자들을 모으기 위해 프레이랜드로 떠났다고 한다. 대화가 끝나면 알바니스타 남동쪽의 항구를 통해 프레이랜드로 떠나자. 에드워드의 저택 남서쪽으로 가보

면 여행중인 검사가 캠프를 치고 있는데 그에게 말을 걸면 오의서 봉황천렬파(鳳凰千裂破)를 공짜로 얻을 수 있다.

프레이랜드에 도착해서 올리브 빌리지에 가보면 마을사람에게서 에드워드의 행방에 대한 정보를 얻을 수 있다. 그를 찾기 위해 남동쪽의 오아시스로 가서 남자에게 말을 걸어보면 그는 에드워드가 북쪽에 있는 오아시스로 갔다고 한다. 약간 북쪽에 있는 오아시스로 가서 나무그늘에 있는 할아버지에게 말을 걸어 보면 에드워드는 이미 더 북쪽의 오아시스로 떠난 것을 알 수 있다. 이곳의 요리사는 후루츠 쥬스의 요리법을 가르쳐준다.

사오정 흉내를 내는 할아버지

사막의 가장 북쪽에 있는 오아시스에 가서 젊은이에게 말을 걸어보면 에드워드는 다시 올리브 빌리지로 돌아갔다고 한다(완전히 술래잡기를 하고 있는 기분이다). 어쨌든 올리브 빌리지로 와서 여관 주인에게 에드워드에 대해 물어보면 그는 특효약의 재료가 되는 바질리스크의 비늘을 수집하러 갔다고 한다. 에드워드는 바질리스크의 비늘은 매우 희귀한 것이라며 그것을 팔겠다는 사람이 있으면 언제든지 달려오겠다고 말했다고 한다. 이제 프레이랜드의 동부사막으로 나가 바질리스크(バジリスク) 사냥에 나서자. 다른 몬스터가 걸리면 레벨업의 기회라 생각하고 기꺼이 해치우자.

바질리스크의 비늘이 5개가 모이면 여관으로 가서 투숙을 한다. 다음날 아침, 밖으로 나와보면 에드워드를 만날 수 있다. 그런데 크레스와 민트는 그곳에서 매우 낯익은 얼굴을 보게 된다. 아니나다를까 에드워드의 성은 모리슨이었다. 그는 크레스와 민트를 과거로 보낸 모리슨의 조상이었던 것이다.

석화광선에 주의하자

어째서 모리슨이!?

방으로 들어가 에드워드에게 망가진 반지에 대해 조언을 구하면 그는 엘프족이 살고 있는 유밀의 숲을 방문해 보라고 한다. 크레스는 미드갈즈로 떠나는 에드워드에게 후손인 모리슨으로부터 받은 책을 넘겨주면서 자신들이 미래에서 왔다는 사실을 이야기한다.

크레스: 모리슨씨.

모리슨: 아직 할 이야기가 있나?

크레스: 이걸 봐주십시오. 분명 쓸모가 있을 겁니다.

모리슨: 상당히 오래된 책이군.… 응, 이것은? 내 글씨인가? 엣, 내 사인? 트리닉스 · D · 모리슨.

크레스: 이 책을 맡긴 사람의 이름입니다.

모리슨: 모리슨이라고?

크레스: 당신의 자손입니다. 저는 미래의 세계에서 이 시대로 보내진 것입니다.

모리슨: 시간전이? 훗, 하하하핫! 농담 좀 그만하게, 나조차도 아직 연구 중인 것을.

크레스: 그러니까 틀림없이 그 연구가 결실을 맺어 미래의 모리슨씨가….

모리슨: 설령 자네의 말대로라고 하더라도 나는 이 책을 읽고 싶지 않은데.

크레스: 엣?

한편, 집안에서는 민트가 아체에게 시간전이의 사실을 이야기해 준다.

모리슨: 자네는 전쟁의 결과를 알고 있겠지? 이후에 일어날 일이나 그 결과도…. 하지만 나는 모든 것을 알고 포기해버리는 행동 따위는 하고 싶지 않거든…. 자네도 친구나 그 나의 자손이라는 사람을 구하기 위해 움직이고 있는 게 아닌가? 역사를 바꾸기 위해서…. 나 역시 같은 생각이네. 설사 어떤 결과가 되더라도 말이야.

크레스: 저는 그런 이야기를….

모리슨: 아니, 자네도 나와 같은 생각임에 틀림없어. 자네가 다오스를 쓰러뜨리려고 하는 것 자체가 그 증거가 아닌가.

크레스: ……. 모리슨씨! 미드갈즈에서 기다려 주십시오. 반드시 만나러 가겠습니다! 저희들도 힘이 되어 드리겠습니다!

모리슨: 자네들… 미래로 돌아갈 방법은 있는 건가?

크레스: 그것도 앞으로 해결해야 할 문제 중의 하나입니다….

모리슨: 좋아, 내가 다음에 만날 때까지 어떻게든 방법을 생각해두겠네. 내 자손이 할 수 있는 일을 내가 못할 것도 없지. 후후, 실은 시간전이에 관한 연구는 손을 떼고 있었다네.

크레스: 부탁합니다!

모리슨: 아아, 자네도.

3층

스위치
(활발한 노래)

석판
(즐거운 노래)

스위치
(조용한 노래)

2층으로

스위치
(어두운 노래)

스위치
(즐거운 노래)

POINT 1

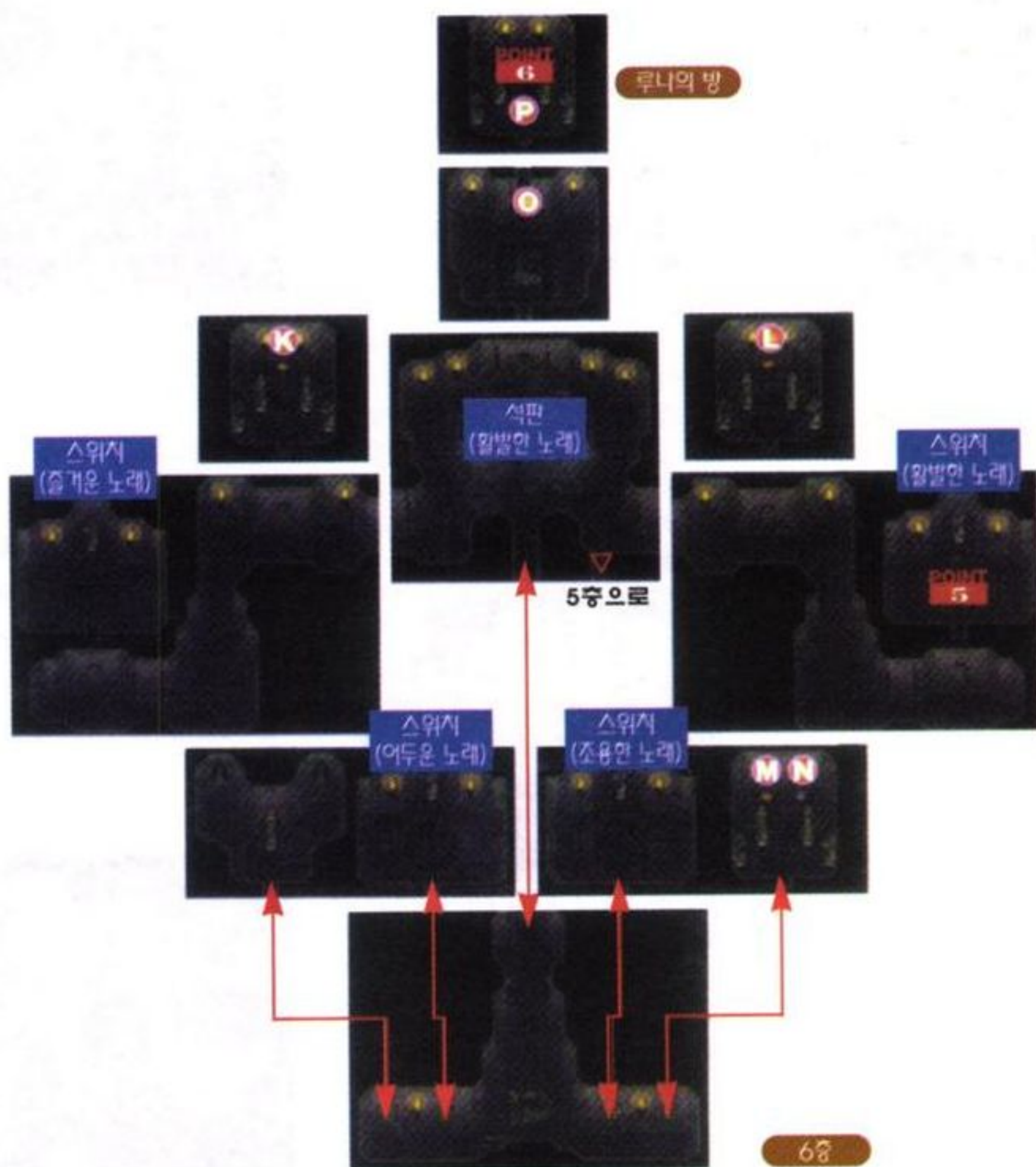
POINT 2

기억진

A 스펙터클즈
B 당근
C 라이브보틀
D 홀리심볼
E 블랙 오니키스
F 애플구미
G 세보리
H 애플구미
I 참 보틀
J 아워 글래스
K 문 크리스탈
L 피클스스톤
M 애플구미
N 피트심볼
O 오렌지구미
P 홀리보틀
Q 애플구미
R 벨베느
S 피요헴
T 세보리
U 다크보틀
V 스펙터클즈
W 믹스구미
X 라이프보틀
Y 치킨
Z 시브즈망토
a 룬 보틀
b 리큐르보틀
c 레지스트 링
d 에릭실
e 프로텍트 링
f 레지스트 링
g 시브즈망토
h 리버스 돌
i 스톤체크
j 프로텍트 링
k 레지스트 링
l 엘븐부츠
m 토파즈, 문스톤(계약의 반지)

12성좌의 탑

- A 바질리스크의 비늘
- B 파나시어 보틀
- C 오렌지구미
- D 참 보틀
- E 프로텍트 링
- F 비프
- G 실버캡
- H 피트심볼
- I 망토
- J 래빗심볼
- K 레지스트 링
- L 룬 보틀
- M 래빗심볼
- N 블랙오닉스

루나의 방
5층으로
6층
스위치 (즐거운 노래)
석판 (활발한 노래)
스위치 (활발한 노래)
스위치 (어두운 노래)
스위치 (조용한 노래)

모리슨이 떠나면 일행은 엘프의 땅을 방문하기 위한 허가를 받기 위해 알바니스타로 향하기로 한다.

알바니스타 성(アルヴァニスタ城)~트렌트의 숲(トレントの森)

룬그롬에게 사정을 이야기하면 수속에 시간이 걸린다면서 내일 와 달라고 한다. 여관에 가서 하룻밤 숙박을 한 뒤 다시 룬그롬을 찾아가면 알바니스타 왕가의 엠블렘을 받을 수 있다. 그런데 하프엘프는 유밀의 숲에 절대로 들어갈 수 없다고 한다. 할 수 없이 일행은 아체를 여관에서 기다리게 하고 수경 유밀의 숲(水鏡ユミルの森)으로 떠난다.

알바니스타 남서부 반도에 위치한 유밀의 숲에 도착한 일행. 입구의 보초는 엠블렘을 보더니 출입을 허가해준다. 통로를 따라 엘프의 집락에 들어서면 그곳 문지기의 안내를 받아 족장 브람발트를 만날 수 있다. 그에게 사정을 이야기하고 반지를 보이자 석판의 힘을 빌리면 망가진 반지를 고칠 수 있을지도 모른다고 한다. 대화가 끝나고 마을의 북쪽으로 가보면 브람발트가 기다리고 있다. 그는 엘프의 성지인 헤임달의 석판이 있는 곳까지 와달라고 한다.

위로 올라가면 트렌트의 숲이 나온다. 이곳은 길이 매우 복잡하지만 브람발트가 말한 동물과 벌레들의 안내를 잘 이용하면 쉽게 찾아갈 수 있다. 올바른 길로 들어서면 부쉬베이비나 잠자리들이 보이고 뻐꾸기 소리도 들리므로 헤맬 염려는 없을 것이다.

이윽고 석판이 있는 곳에 도착한 일행. 브람발트에 따르면 석판에 깃들어 있는 근원의 정령 오리진에게는 물질재생의 능력이 있다고 한다. 브람발트에게 부탁해서 반지를 석판에 갖다대면 계약의 반지 토파즈(トパーズ)와 문스톤(ムーンストーン)을 만들어준다. 대화가 끝나면 다시 엘프의 집락으로 돌아가자.

오리진의 힘으로 반지를 재생한다

집락으로 돌아온 일행이 브람발트와 이야기를 하고 있으면 한 병사가 달려와 하프엘프의 침입자를 잡았다고 한다. 불길한 생각이 들어서 함께 가보면 일행을 뒤좇아왔던 아체가 잡혀 있는 것을 볼 수 있다. 엘프의 규칙에 따르면 집락에 무단침입한 하프엘프는 예외없이 사형에 처하게 되어 있다고 한다. 주위의 여론에 밀려 죽게 될 위기에 처한 아체. 이때 갑자기 여관 주인이 나와서 자기가 대신 사형을 받겠다며 그녀를 풀어달라고 한다. 브람발트는 어쩔 수 없이 아체를 풀어주도록 한다. 여관 주인은 무슨 영문인지 계속 아체에게 미안하다는 말만을 반복한다. 집락을 나서던 아체는 무언가 생각이 난 듯 다시 그 여자를 만나게 해달라고 하지만 소용이 없다. 그 여자는 다름아닌 죽은 것으로 알고 있던 아체의 어머니였던 것이다.

위기에 처한 아체를 구해주는 여관 주인

이제 일행은 달의 정령 루나가 기다리고 있는 12성좌의 탑(12星座の塔)으로 향하기로 한다.

유밀의 숲이 있는 반도의 남동쪽에는 어떤 노인이 캠프를 치고 있는데 그에게 2번 말을 걸면 오의서 사자비연각(獅子飛燕脚)을 12000갈드에 구입할 수 있다.

MINI·EVENT

엘윈과 낸시는?

베네치아에서 도그에게 두사람의 거처를 알려주었다면 알바니스타 마을에서 북동쪽의 집을 방문해 보자. 그곳에서는 도그와 엘윈이 실랑이를 벌이고 있는데 여기서 '엘윈을 도와준다'를 선택하면 일행이 중재에 나서 원만한 해결을 볼 수 있게 된다. 결국 도그는 자신의 아집을 버리고 둘의 관계를 인정해 준다.

자식 이기는 부모 없다더니…

12성좌의 탑 (12星座の塔)

프레이랜드에서 사막을 지나 북쪽으로 올라가면 미드갈즈 부근의 숲에 12성좌의 탑이 보일 것이다. 12성좌의 탑에서 남서쪽으로 조금 내려간 곳의 캠프에서는 오의서 마신섬공파(魔神閃空破)를 얻을 수 있으므로 잊지 말고 들러보자. 12성좌의 탑은 각 층의 석판에서 요구하는 분위기의 배경음악을 나오게 하면 다음 층으로 갈 수 있는 문이 열리는 특이한 구조로 되어 있는데 같은 패턴이 반복되는 식이므로 진행은 매우 수월할 것이다. 2층부터 시작해서 활발한 노래(勇ましい歌), 즐거운 노래(楽しい歌), 조용한 노래(静かな歌), 어두운 노래(暗き歌), 활발한 노래(勇ましい歌) 순으로 연주시키면 된다. 각 층의 포인트 1부터 5까지에 해당하니 참조하도록 하자.

석상을 조사하면 배경음악이 바뀐다

일행을 좇아오는 불빛에 닿으면 화면이 하얗게 빛나지만 대미지는 입지 않으므로 굳이 피하려 애쓸 필요는 없다. 6층에서 루나가 있는 방으로 들어가려고 하면 루나를 보좌하고 있는 요정 알테미스가 길을 가로막는다. 알테미스는 아체에게 일행 중 한 명에게 키스를 하라는 엉뚱한 요구를 하지만 곧 루나의 명에 따라 주문서 레이를 건네고 길을 내어준다.

과민반응(?)을 보이는 민트

달의 정령 루나는 본래 싸움을 싫어하는 성격이라서 세계를 구하는데 힘이 되어달라는 일행의 청을 순순히 들어준다. 이제 4대 정령과 그 우두머리인 막스웰, 그리고 달의 정령 루나와도 계약을 마쳤으니 모리슨이 기다리고 있는 미드갈즈로 향하도록 하자.

달의 정령 루나와의 계약

미드갈즈 (ミッドガルズ)

미드갈즈 북서쪽의 집 사이에 서있는 사람에게서 오의서 습조비연각(襲爪飛燕脚)을 18000갈드에 구입할 수 있지만 잘 보이지 않으므로 주의하자. 이곳은 전쟁중이라서 여관은 휴업상태이다. 성에 일단 들어서면 매우 긴 이벤트가 시작되므로 미리 아이템을 보충한 다음 성의 문지기에게 말을 걸도록 하자. 그의 안내를 받아 들어간 곳에서 한참 기다리고 있으면 이옥고 모리슨과 기사단장 라이젠이 나타난다.

대화가 끝난 후 방을 나와 계단을 내려가려고 하면 한 마술사와 라이젠과의 대화를 엿듣게 된다. 그들의 말에 따르면 다오스는 미드갈즈에 마과학연구를 중지할 것을 요구하고 있는 듯하다. 잠시 후 라이젠이 일행을 발견하고 함

見張り
「ここから先は関係者以外は立入禁止だ」

이곳에서는 도대체 무슨 일이?

께 미드갈즈 국왕 앞에 나서게 된다. 국왕과의 대화가 끝난 후 일행은 라이젠의 안내로 마과학연구소를 방문한다. 이곳에서 연구원의 이야기를 들어보면 미드갈즈에서 마과학을 응용한 어떤 엄청난 무기를 개발하고 있다는 사실을 알 수 있다.

성밖으로 나오면 아체가 다오스의 목적에 대해 의문을 제기한다.

아체: 난 이해가 안 가.

크라스: 응?

아체: 다오스의 목적말이야. 분명 다오스는 마을을 습격했어. 사람들을 죽였어. 마물들을 조종하고 있어. 하지만….

크라스: 하지만…?

아체: 하지만 베네치아나 유크리드를 습격한 적이 있어? 알바니스타에서는 레아드 왕자를 조종해서 움직이지 못하게만 했잖아? 내부로부터 붕괴시키는 것도 가능했을 텐데…. 다오스가 직접 손을 대는 건 미드갈즈 뿐이잖아? 이게 대체 무슨 연유지?

크라스: 그렇다고는 하지만 말이야.

크레스: 대체 무슨 소릴하는 거야? 녀석은 하멜을 습격했잖아!

아체: …….

크레스: 리아와 리아의 부모를 죽인 것도 다오스가 뒤로 손을 쓴 거잖아! 그게 아무렇지도 않다는 거야!?

민트: 크레스씨, 말씀이 지나치군요!

아체: 바로 그거야.

크레스: 에?

아체: 그게 이상하다구. 어째서 하멜만 습격한 걸까?

크라스: 음….

아체: 지나친 생각일까. 미드갈즈와 하멜, 그리고 리아의 부모에게 무슨 공통점이 있지 않을까? 역시 이상해, 다른 마을이 무사하다는 건….

크라스: 다오스의 목적이라… 얘길 듣고 보니 좀 묘한 구석이 있군.

아체: 우리 집에 한번 들러보자. 아버지한테 물어보면 뭔가 알 수 있을지도 모르고…. 그리고 좀 따질 것도 있으니까.

크라스: 지, 지금부터 너희 집에!? 좀 멀지 않을까?

아체: 괜찮아, 괜찮아. 단번에 「팟」하고 갔다가 「팟」하고 돌아오면 되잖아? 자 가자♡

선택문

1. 팟하고 간다(パッと…く)
2. 걸어서 간다(…いて…く)

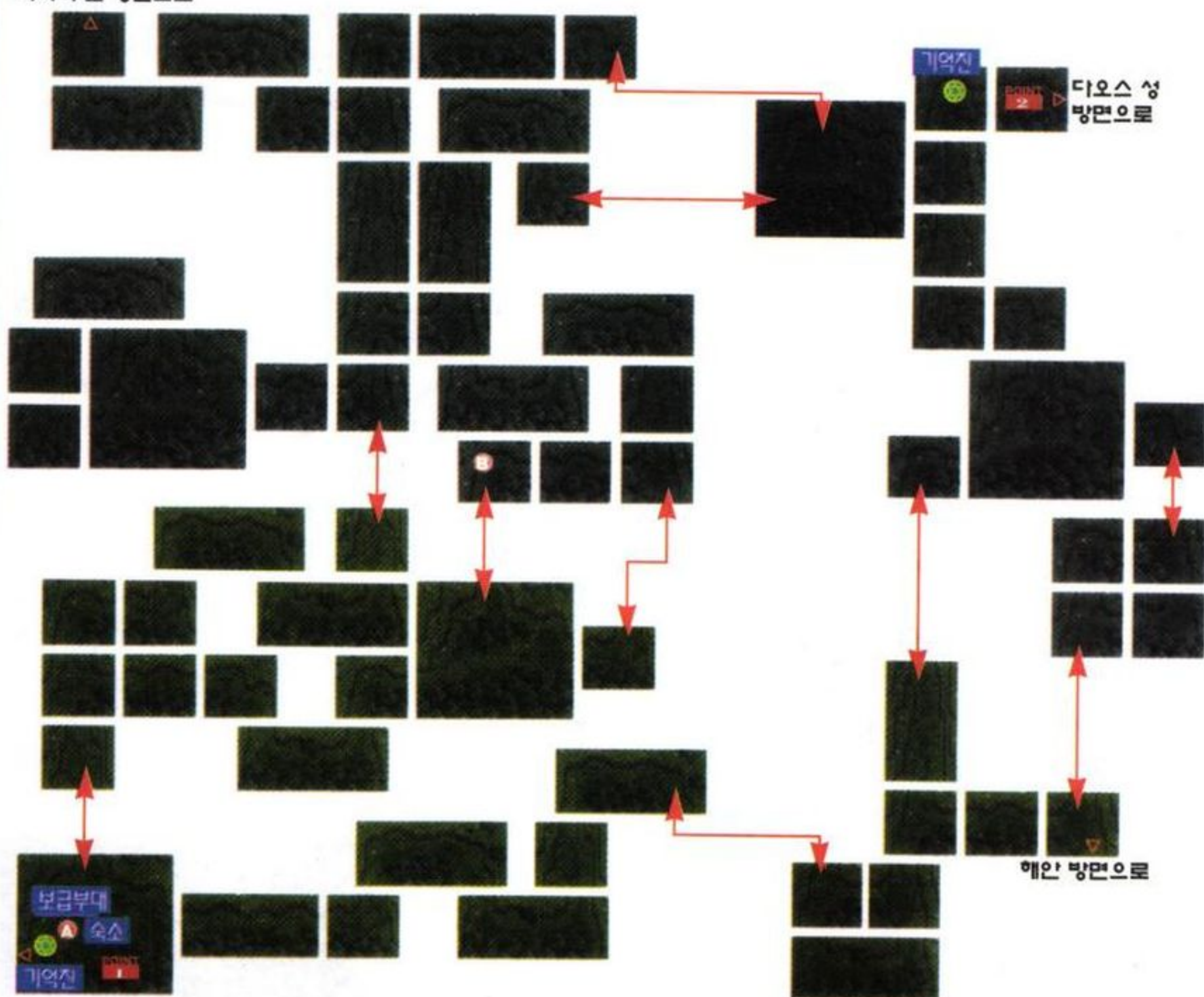
여기서 첫 번째를 선택하면 먼 길을 돌아가는 수고를 하지 않아도 된다. 집에 도착한 아체는 바트에게 화를 내며 어머니에 대한 모든 것을 사실대로 말해달라고 한다. 10여년 전까지 엘프와 인간은 화합하며 공존하고 있었다. 그러나 어느 때부터인가 엘프는 인간을 혐오하여 엘프와 인간의 피가 섞이는 것을 거부하고 유밀의 숲으로 모두 이주하게 되었다.

バート
「何でも、彼ご未知の力の研究をしていたとか聞いているが」

다오스의 목적은 과연?

아체의 어머니 루체는 가족을 떠나는 것을 원치 않았지만 어쩔 수 없이 헤어지게 되었던 것이다. 그리고 아체에게 자신을 죽은 걸로 해달라는 것은 루체의 부탁이었다고 한다. 아체는 어머니의 이야기가 끝나자 이번에는 리아의 부모에 관한 것을 물어본다. 과연 스칼렛 부처는 전에 미드갈즈에서 마과학 연구를 하다가 그만두고 하멜로 이주해왔다고 한다. 마과학과 다오스간에는 아무래도 어떤 깊은 관련이 있는 듯 하다.

발하라 평원

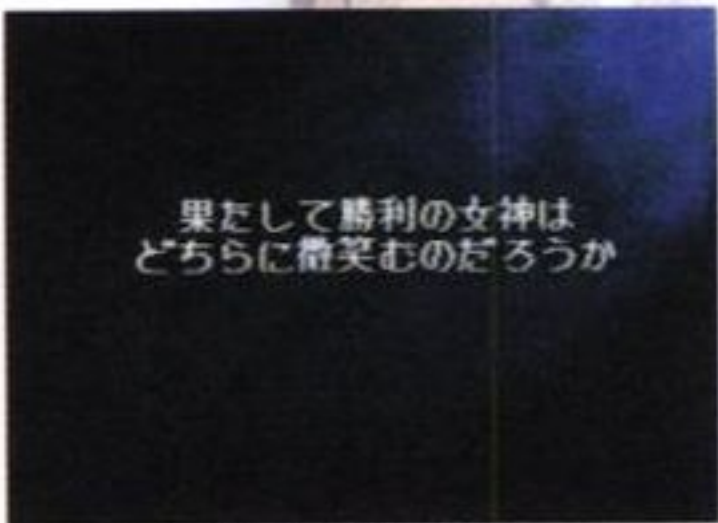
백화의 숲 방면으로
기억진
다오스 성 방면으로
해안 방면으로
보급부대
숙소
기억진

A	애플구미	(보급부대의 병사에게 말을 건다)
A	오렌지구미	
A	파나시아보틀	
A	라이프보틀	
B	습조섬공파	

대화를 마치고 다시 미드갈즈로 돌아오면 성문앞이 시끄러운 것을 알 수 있다. 안으로 들어가면 제스토나라는 자가 아이를 인질로 해서 모리슨을 위협하고 있다. 그는 선전포고를 하러 온 김에 모리슨과 일행을 해치우려고 하는 것이다. 모리슨은 시간전이의 초기단계 기술을 이용하여 순식간에 아이를 구해내지만 그 자신은 치명상을 입고 제스토나와 함께 자폭을 하고 만다. 그는 결국 시간전이의 기술을 완성하지 못한 채 세상을 뜨고 만 것이다.

모리슨의 죽음

이윽고 회의실에서는 작전에 대한 설명이 진행된다. 작전의 요점은 전략적 요충지인 섬과 대륙간 교량을 먼저 점거해야 한다는 것이다. 크레스 일행은 이를 위해 다오스군의 진격지연을 위한 특수부대로서 참전하게 된다. 작전 설명이 끝나면 잠시 여유가 있으므로 장비를 점검하고 세이브를 해두도록 하자. 다시 회의실 앞으로 가면 전장인 발하라 평원으로 떠나게 된다.

아세리아력 4202년
발하라 평원을 무대로
대륙최대의 전쟁이
드디어 시작되려 하고 있었다.
역사에 이름을 남긴 대전
~발하라 전쟁~
본래 중요한 위치에 있었을 인물
에드워드 · D · 모리슨
그가 죽음으로써
역사의 톱니바퀴가 어긋나
전쟁의 승패의 행방은
전혀 알 수 없게 되어 버렸다.
과연 승리의 여신은
어느 쪽에 미소지을 것인가

果たして勝利の女神は
どちらに微笑むのだろうか

역사적인 결전의 순간이 다가온다

발하라 평원 (ヴァルハラ平原)

드디어 작전에 나선 일행. 일행에게 주어진 임무는 평원을 돌파해서 적의 보스를 처치하는 것이다. 이곳에서의 전투는 무작위적인 조우가 아니라 통로에 있는 적들과의 접촉에 의해 이루어진다. 임무는 빨리 끝낼수록 좋다. 통로의 적들은 매우 어지럽게 돌아다니므로 걸리지 않고 지나가기 위해서는 환상적인 패드 조작이 필요할 것이다. 지도의 B지점에서는 이벤트종료 후 오의서 습조섬공파(襲爪閃空破)를 50000갈드에 구입할 수 있으므로 나중에 한번 들러보도록 하자. 포인트 2지점에 도착하면 적의 부대장인 이슈란트와의 싸움이 시작된다(너무 늦게 도착했을 경우에는 이미 죽어있음).

이슈란트(イシュラント)

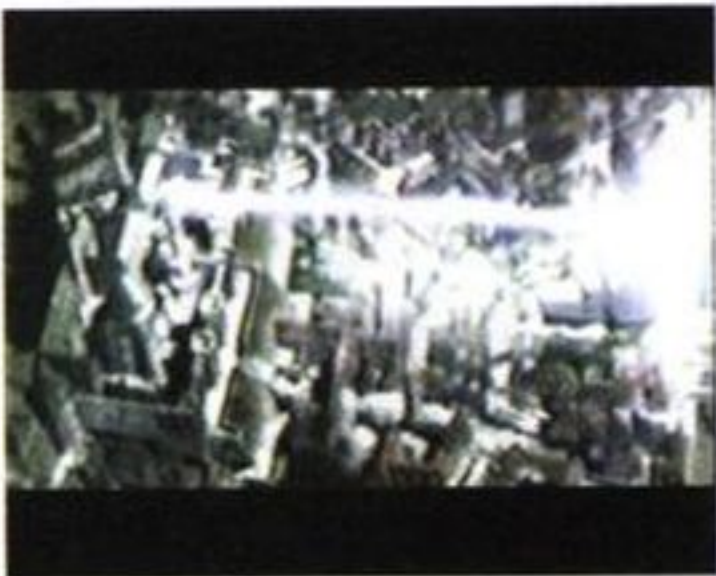
이슈란트는 공격력은 높은 반면 HP는 5500밖에 되지 않으므로 쓰러뜨리는데 시간이 그리 오래 걸리지 않을 것이다. 지속성에 약하지만 공중에 떠있기 때문에 여간해서 맞추기 어려우므로 이럽션이나 루나 등을 연발하여 해치우도록 하자.

부대장의 수로 경과된 날짜수를 알 수 있다.

미드갈즈 성 (ミッドガルズ城)

성에 돌아가 알현장으로 가보면 국왕이 공로를 치하하면서 포상을 내린다. 포상의 내용은 임무수행에 걸린 시간에 따라 달라진다. 단, 이슈란트가 이미 쓰러져 있었던 경우에는 포상을 받지 못한다. 발하라 평원에서의 시간경과는 이동거리와 숙박 횟수로 계산된 것이다. 그런데 이때 한 병사가 달려와 적 공중부대의 내습을 알린다.

대규모 공중부대의 습격

이에 라이젠은 투석기와 대포부대를 투입시키는 한편 마과학병기를 준비하러 간다. 라이젠이 사라지면 잠시 자유롭게 움직일 수 있는데 이때 행상인에게서 필요한 물건을 구입하고 세이브를 해두도록 하자. 성밖으로 나오면 크레스에게 알바니스타 성에서 들었던 여자의 목소리가 들리더니 어디론가 사라져 버린다. 크레스가 전송된 곳은 어딘지 모를 이공간(異空間)이다. 위쪽에는 오딘을 모시고 있다는 발키리라는 여전사가 있다. 목소리의 주인공은 바로 그녀였던 것이다. 그녀는 신구(神具) 궁그닐의 창을 본래 주인인 오딘에게 돌려달라고 한다. 한편, 라이젠은 마과학병기의 준비를 완료시키고 이윽고 발사에 들어간다.

마과학병기의 가공할 위력

정령의 숲에 있던 마텔은 마과학병기가 발사되는 순간 마나가 급격히 사라져가는 것을 느낀다. 마나 고갈의 원인은 바로 인간이 만들어낸 마과학병기였던 것이다. 라이젠은 마과학병기의 두 번째 발사를 시도하지만 광선이 마을을 덮치고 병기는 파괴되어 버리고 만다.

파괴되는 미드갈즈 시가

사람들이 계속되는 적의 공세에 당황하고 있는 동안 크레스가 페가서스와 함께 나타난다. 궁그닐의 창을 돌려주는 대신 잠시 빌려온

다오스 성

다오스 성 B로

POINT 2

다오스 성 A

E

문 2 G F 문 1

J I H

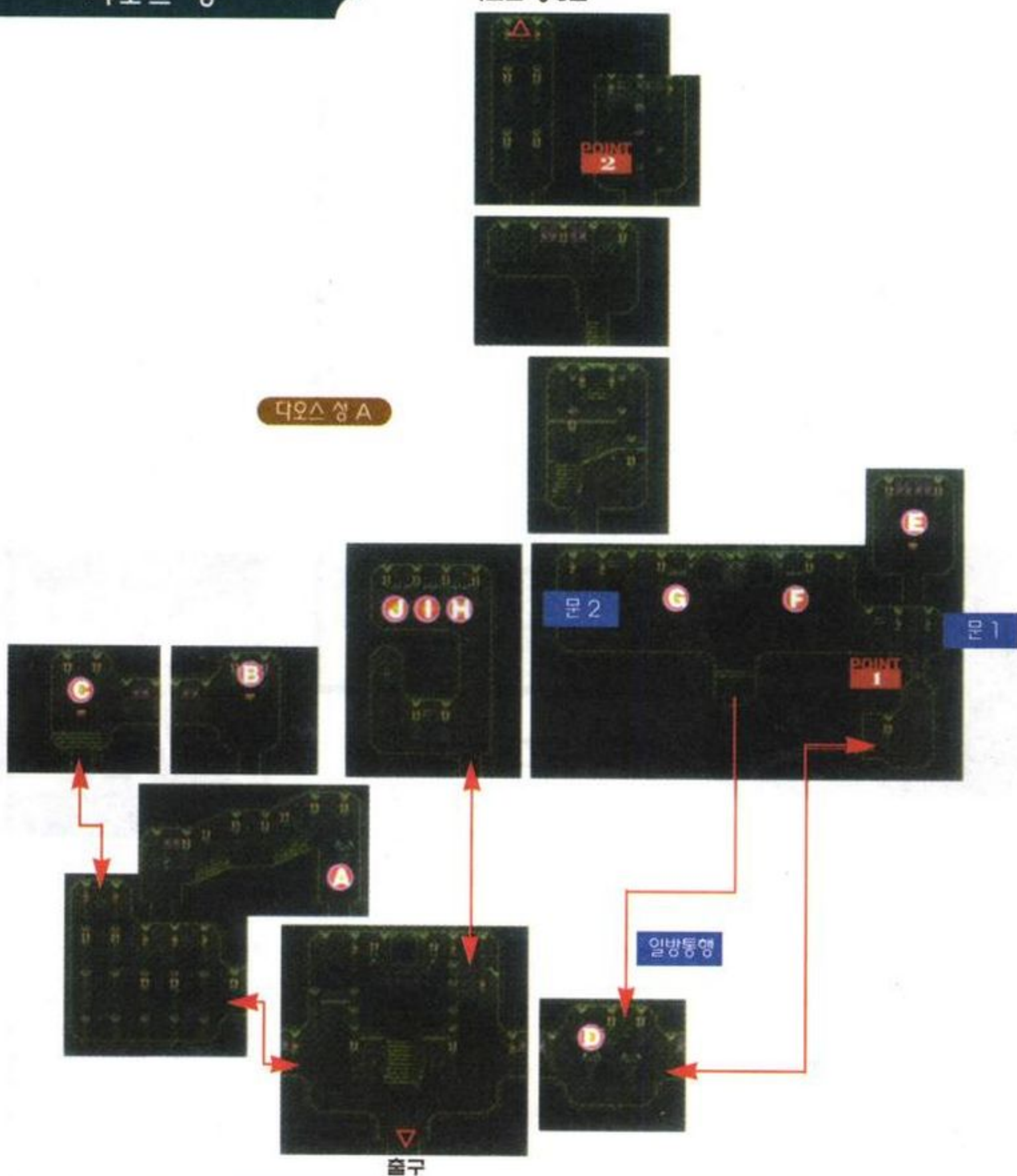
POINT 1

C B

A

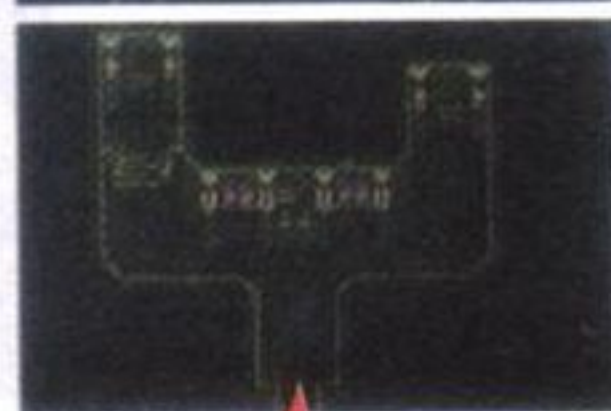
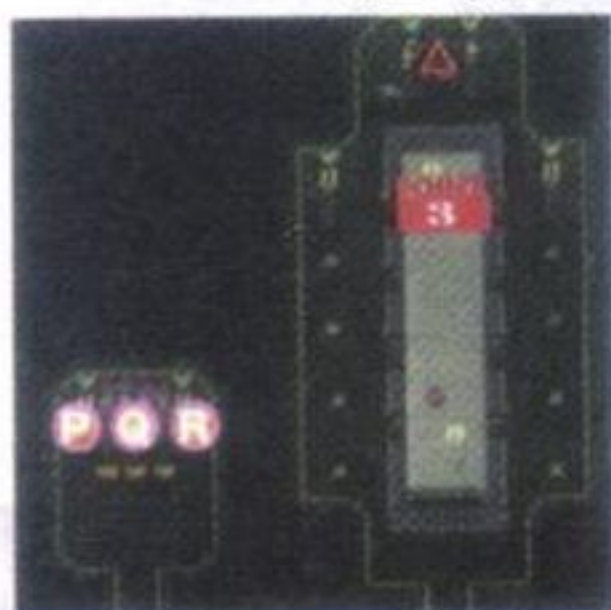
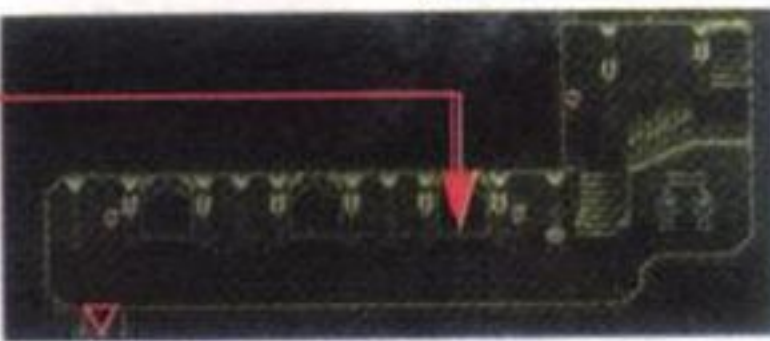
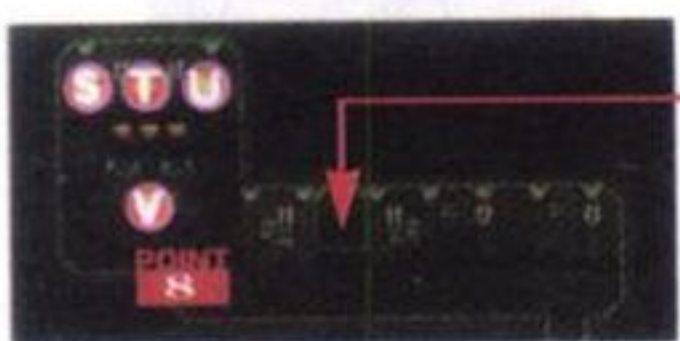
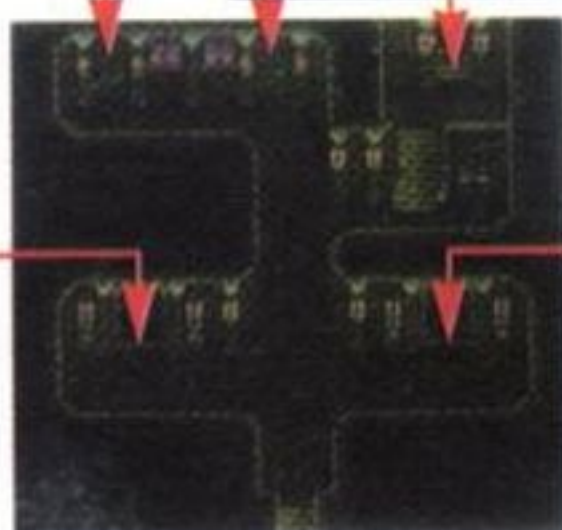
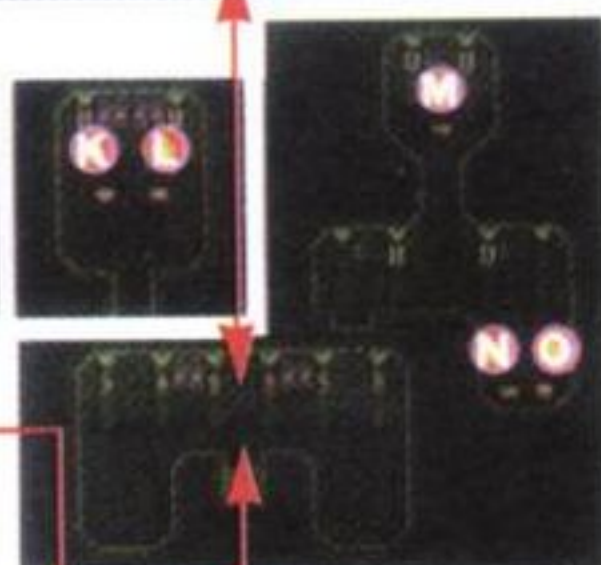
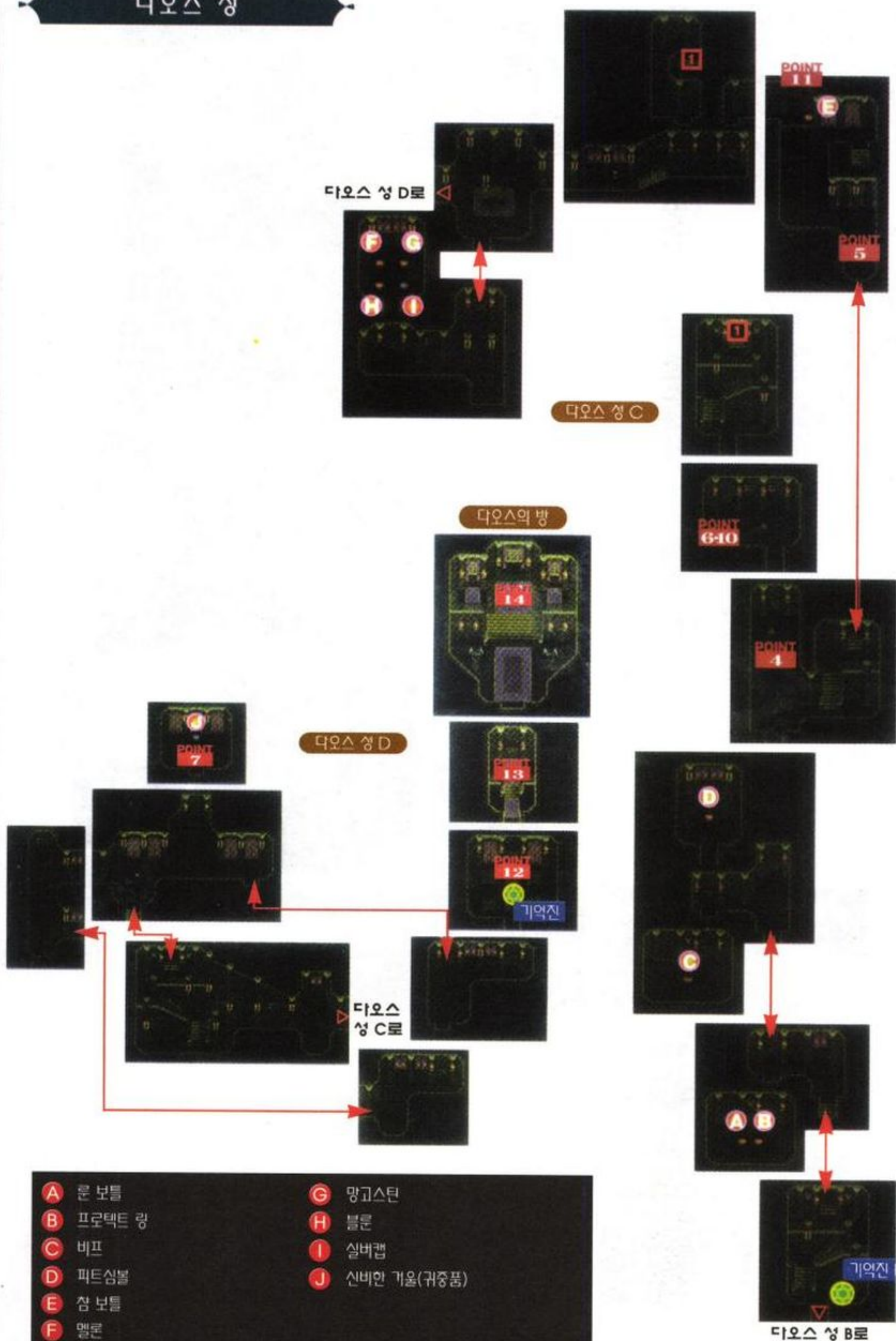
일방통행

D

출구

것이다. 페가서스를 탄 크레스는 동료중 유일하게 날 수 있는 아체와 함께 적의 공중부대를 맞아 싸우게 된다. 전투가 시작되기 전에 세이브 기회가 주어지므로 반드시 저장을 해두도록 하자. 여기서 공중전은 모두 5회를 치르게 되는데 크레스는 필살기를 전혀 사용할 수 없으므로 무기는 궁그닐의 창을 사용한다. 적들은 주로 광속성에 약한 것이 많으므로 아체의 레이를 연발하여 크레스를 보조해주도록 하자. 보스 이슈란트를 쓰러뜨리면 적은 지휘자를 잃고 혼란에 빠져 퇴각하게 된다. 지상으로 돌아오면 페가서스는 궁그닐의 창을 건네받은 후 사라진다. 라이젠은 일행에게 모리슨의 편지와 함께 주문서 인데그니션을 건네준다. 일행은 이 싸움을 종결짓기 위해 다오스 성에 직접 잠입하기로 한다.

다오스 성 (ダオス城)

발하라 평원을 건너 북동쪽에 위치한 다오스 성. 이곳은 적의 본거지답게 수많은 트랩과 강력한 조무래기(?)들의 공격이 기다리고 있다. 포인트 1의 스위치는 문 1과 문 2를 상호 토글시키는 역할을 한다. 따라서 스위치를 한번 밟아 방안에서 주문서 파이어스톰을 얻은 뒤 다시 한번 스위치를 밟아서 문 2로 들어가면 된다. 포인트 2의 스위치는 표지판에 적힌 대로 「상하우좌하상」의 순으로 밟아주면 된다. 포인트 3의 스위치는 아체와 함께 밑에서부터 동시에 밟아 올라가야 한다. 그런데 아체는 페

Ⓐ 어택심볼
Ⓑ 아쿠아망토
Ⓒ 플레어망토
Ⓓ 세보리 / 세지
Ⓔ 파이어 스톰
Ⓕ 할바드
Ⓖ 메크할바드
Ⓗ ?SWORD(슬레이어 소드)
Ⓘ 메크할바드
Ⓙ 할바드
Ⓚ 오렌지구미
Ⓛ 라이프보틀
Ⓜ 애플구미
Ⓝ 애플구미
Ⓞ 룬스탭
Ⓟ 오렌지구미
Ⓠ 라이프보틀
Ⓡ 애플구미
Ⓢ 실버크로크
Ⓣ 룬 보틀
Ⓤ 피요햄
Ⓥ 멘탈 링
Ⓦ 황금의 열쇠(귀중품)
Ⓧ 라벤다
Ⓨ 10000갈드
Ⓩ 아워 글래스
ⓐ 에릭실
ⓑ 화이트미스트
ⓒ 록마운틴

인트를 쓰기 때문에 도중에 실수하기가 쉽다. 그러므로 아체의 움직임을 잘 보고 있다가 아체가 스위치를 완전히 밟은 것을 확인하고 재빨리 따라서 밟는 식으로 해주어야 할 것이다.

아체의 페인트를 조심하자

다음은 포인트 4에 있는 석상을 아래층으로 떨어뜨린 뒤 포인트 5의 스위치에 얹어놓는다. 그리고 포인트 6의 스위치에서 아체(アーチェ)를 남겨둔 뒤 문으로 들어간다.

誰にのっていてもらいますか?
1. クラース
2. ミント
3. アーチェ

스위치를 조사하면 선택문이 나온다

포인트 7에서 트레저키퍼 진을 쓰러뜨리면 신비한 손거울(ふしぎなてかがみ)을 얻을 수 있다. 이제 다시 악마의 모습이 비치는 거울이 있는 곳으로 돌아가자. 거울 앞에서 ○버튼을 누르면 리치와의 전투가 시작되고 여기서 승리하면 안으로 들어갈 수 있다. 포인트 8의 석상을 조사하면 스위치가 있는데 이를 누르면 상자가 떨어진다. 포인트 9에서는 포인트 2에서와 반대로 「상하좌우하상」의 순서로 스위치를 밟으면 황금의 열쇠(おうごんのカギ)를 얻을 수 있다. 각 거울 속에서 각종 아이템과 주문서 룩마운틴을 챙겼으면 다시 성 안쪽으로 들어가자. 황금의 열쇠가 있으면 돌아가는 길에 포인트 11에서 아체와 합류할 수 있다.

빗자루를 타고 올라오는 아체

포인트 12에서는 4명이 힘을 합쳐 봉인을 푼 뒤 안으로 들어간다. 그러나 아체를 데려오지 않았다면 당연히 불가능하다. 안에서는 다오스가드 이블로드가 일행을 가로막는다. 이블로드는 모두 3마리가 등장하는데 속성에 특별히 영향을 받지 않으므로 현재 가장 위력이 강한 인데그니션을 연발하여 쓰러뜨리자. 이블로드를 쓰러뜨리고 안으로 들어가면 숙적 다오스가 기다리고 있다.

다오스(ダオス)

다오스는 이블로드 2마리를 데리고 일행을 공격한다. 그는 뇌속성과 광속성에 약하므로 아체의 인데그니션과 크라스의 루나를 집중적으로 사용하자. 다오스의 HP는 30000정도이므로 10합안에 쓰러뜨릴 수 있을 것이다. 그가 라이트아절트, 다오스레이저 등의 기술을 사용하게 되면 아군도 대미지가 크므로 틈을 주지 말고 캔슬해야 한다.

아체의 인데그니션

형세가 불리해지면 다오스는 시간전이의 기술을 사용해서 어디론가 도주해버리고 만다.

알바니스타(アルヴァニスタ)~에드워드의 저택(エドワード邸)

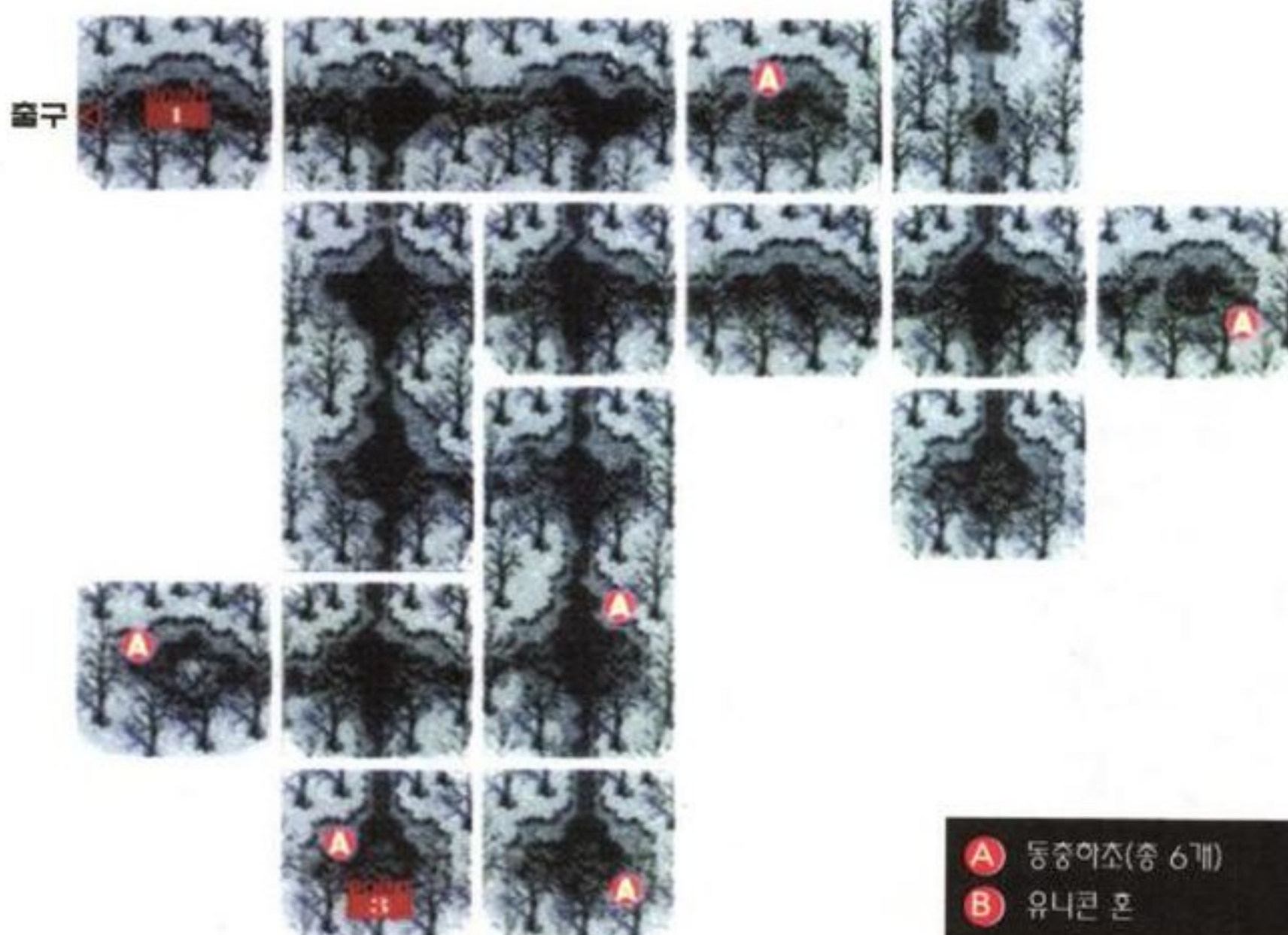
다오스를 놓친 일행은 앞으로의 일을 의논하기 위해 알바니스타의 룬그롬을 찾아간다. 룬그롬은 에드워드가 남긴 편지와 서재의 열쇠를 건네며 그의 집을 방문해보자고 한다. 에드워드의 서재에서 일행은 시간전이에 관한 연구기록을 읽는다. 그 책의 내용에 의하면 바다에 가라앉아 있는 초고대도시 톨에 시간전이의 열쇠가 있으며 해저로 가기 위해서는 운디네의 힘이 필요하다고 한다. 톨의 위치를 알아낸 일행이 베네치아로 향하려고 하자 민트가 중요한 사실을 생각해낸다. 다오스를 쓰러뜨리기 위해서는 마술의 힘이 필요한데 민트의 시대에는 유그드라실이 죽어서 마나의 힘이 사라져 버린 것이다. 결국 일행은 우선 유그드라실을 부활시킬 방법을 찾은 후 톨로 떠나기로 한다. 여기서 에드워드의 부인에게 말을 걸면 회요리법을 가르쳐 주므로 떠나기 전에 배워두자.

クラース
「名をトールというが、その王国は信じられない技術で時間転移を実現していたというんだ」

초고대도시 톨에 시간전이의 열쇠가…

알바니스타(アルヴァニスタ)~백화의 숲(白樺の森)

에드워드의 집에서의 이벤트가

백화의 숲

끝나면 알바니스타로 돌아가 여관에서 숙박을 하도록 하자. 그러면 민트가 꿈속에서 어머니 메릴이 걸고 있던 유니콘의 귀걸이의 일을 생각해낸다.

민트는 유니콘의 존재에 대한 기억을 떠올린다

프레이랜드로 향하는 배에서 민트는 자신의 법술로 유그드라실을 부활시켜 보겠다고 한다. 지금 자신의 힘으로는 불가능하지만 법술사의 상징인 유니콘의 힘을 빌리면 가능할 지도 모른다는 것이다.

프레이랜드에서 발하라 평원을 지나 북서쪽으로 나오면 백화의 숲이 보인다. 이곳의 유니콘은 순결한 처녀밖에는 만나지 않는다는 말에 따라 민트와 아체만 숲속으로 들어가고 나머지는 입구에서 기다리기로 한다. 그런데 아체는 어쩐

민트와 유니콘이 위험하다!

일인지 계속 가지 않겠다고 고집을 부리다가 민트에 의해 억지로 끌려 들어간다. 그러나 결국 아체는 도중에 달아나버리고 민트 혼자 유니

콘을 만나러 가게 된다. 포인트 2·4지점까지 가면 유니콘을 만날 수 있다. 민트는 유니콘에게 사정을 설명하고 도움을 구한다. 그런데 그 순간 다오스가 보낸 몬스터들이 민트와 유니콘을 습격한다.

입구에서 기다리고 있던 크레스와 크라스는 이변을 직감하고 숲으로 들어간다. 포인트 3으로 가보면 도망친 아체가 있으므로 함께 데리고 민트에게로 가자. 연못가에 도착하면 곧바로 이블로드와의 전투가 시작된다. 다오스 성에서와 마찬가지로 인데그니션을 연발하여 해치우자. 이블로드를 물리치면 유니콘은 민트의 말을 믿고 유니콘 혼(ユニコーンホーン)으로 모습을 바꾸어 일행에게 협력하기로 한다. 숲을 나서기 전에 크레스는 아체에게 도망친 이유를 추궁하는데 아체는 과거에 남자친구가 있었기 때문에 유니콘이 자신을 만나주지 않았을 거라나…? 정령의 숲까지는 팟하고 갈 수 있으므로 어려운 걸음은 하지 않아도 된다.

정령의 숲(精靈の森)~초고대도시 톨(超古代都市トール)

유그드라실을 부활시키기 위해 정령의 숲으로 온 일행. 민트는 유니콘혼의 힘을 빌어 자신이 사용할 수 있는 최고의 법술을 사용한다. 그러나 유니콘에서 방출되는 생명력이 너무 강렬한 탓에 민트가 위험에 처하지만 그녀는 유그드라실을 살려야 한다는 강인한 의지로

유그드라실에 생명력을 불어넣는 민트

이를 극복해낸다.

정신을 차린 일행의 눈앞에는 녹음이 우거진 풍성한 유그드라실이 서있다. 마텔은 일행에게 감사의 뜻을 표하고 사라진다. 이제 유그드라실이 일단 부활되었으니 베네치아로 가서 선장에게 말을 걸어 톨의 해상위치(トールの海上位置)로 출발하자. 목적지에 도착하면 일행은 운디네의 힘을 빌어 해저로 내려간다.

톨에 도착한 일행

톨에 도착하면 우선 북서쪽의 건물로 들어가서 바위에 놓여 있는 트럼프를 손에 넣도록 하자. 그런 다음 남쪽 건물의 입구에서 문옆에 있는 세큐리티 장치에 트럼프를 넣으면 음성안내가 나오면서 문의 잠금장치가 해제된다.

세큐리티 장치를 해제시킨다

오른쪽 문안에 있는 보급로봇을 조사하면 각종 회복아이템을 공짜로 보충할 수 있다. 이제 건물 내부로 들어가 보자. 안에는 코몬룸이라는 커다란 광장이 있는데 각 길목마다 몬스터가 하나씩 지키고 있다. 하지만 이들은 벽을 타고 재빨리 비켜가면 전투 없이 지나다닐 수 있을 것이다. 이곳에서는 아래에 있는 8개의 상자 중 하나에 들어있는 코몬키를 찾아내고 위쪽에 있는 8개의 문 중에서 하나를 열어 주문서 갓블레스를 얻은 다음 마더컴퓨터룸으로 들어가면 된다. 그런데 코몬키는 한번 사용하면 사라져 버리고 열쇠와 문의 위치는 매번 바뀐다. 게다가 열린 문은 마더컴퓨터룸, 주문서가 있는 방, 외부로 나가는 통로의 셋 중에서 어디로 연결될 지 모르므로 운이 없으면 이곳에서 시간이 좀 걸릴 것이다.

8개의 문중 하나만이 열린다

마더 컴퓨터룸에 들어가면 경비로봇이 일행을 공격한다. 이들은 HP가 상당히 높은 편이지만 수속성과 뇌속성에 약하므로 인데그니션과 운디네로 실컷 두들겨 주자. 경비로봇을 물리치면 계약의 반지 다이아몬드(ダイヤモンド)를 얻을 수 있다. 마더컴퓨터 시스템에 접근하면 음성안내가 나오면서 이용목적을 물어온다.

우선 메디컬 트리트먼트로 체력을 회복한 뒤 타임워프를 선택하자. 그러면 타임워프의 준비가 시작되지만 에너지 부족으로 곧 중단되고 만다. 마더컴퓨터는 시장의 사망을 확인하고 일행을 시장대리

인정, 도시의 기능회복 여부를 묻는다. 예(はい)를 선택하면 톨의 모든 기능이 회복되면서 해상으로 떠오른다. 다시 마더컴퓨터에게 말을 걸어 타임워프를 선택하면 연대와 장소를 물어보고 크레스는 자신이 왔던 시간인 102년후 5월 21일 지하묘지의 최심부를 지정한다.

セレクト・オブジェクト
1. タイムワープ
2. メディカル・トリートメント

마더컴퓨터 오즈

드디어 원래의 시간으로

MINI-EVENT

해피엔딩

과거세계를 떠나기 전에 한가지 보고 갈 것이 있다. 지금까지 엘윈과 낸시를 계속해서 도와주었다면 베네치아에서 엘윈의 회사를 방문해보자. 엘윈에게 말을 걸면 며칠 후에 치뤄질 결혼식에 참석해달라고 하는데 여기서 예(はい)를 선택하면 두사람의 결혼식 장면을 볼 수 있다. 식이 끝나면 아체는 엉뚱하게도 크레스에게 당장 결혼해달라고 하는데 대답은 어느 것이나 상관없다. 여기서 민트는 큐피트의 칭호를 얻는다.

神父
「共に力を合わせ、生きていく事を、誓いますか?」

어쩌면 미래에서 그들의 후손을 보게 될지도…

지하묘지(地下墓地)~모리슨의 집(モリスンの家)

지하묘지에서는 크레스와 민트를 과거로 전이시킨 직후의 상황이 전개되고 있다. 위기일발의 순간에 나타나는 일행. 곧이어 다오스와의 전투가 시작된다.

다오스(ダオス)

다오스는 과거보다 훨씬 강해져 있지만 주문만 잘 봉쇄하면 문제없이 쓰러뜨릴 수 있다. 우선 크레스가 다오스에게 붙어 호아파참, 습조뢰참 등으로 공격하는 한편 나머지는 후방에서 인데그니션과 갓블레스 등 현재 보유한 최강주문을 끊임없이 사용하도록 하자. 다만 다오스의 직접공격을 받으면 기절하기가 쉬우므로 크레스에게 피요햄(ピヨハン)을 장비해 두는 게 좋을 것이다.

주문을 봉쇄하는 것이 승리의 열쇠

다오스를 쓰러뜨리면 다오스 부활시에 해방된 에너지의 영향으로 지하묘지가 무너지기 시작하고 일행은 서둘러 그곳을 탈출한다. 결국 다오스는 묘지의 붕괴와 함께 사라진다. 크레스는 민트의 어머니를 세계수 곁에 매장하고 임무를 완수한 크라스와 아체는 과거로 돌아가게 된다. 그런데 두사람이 길을 떠나려는 순간 무수한 운석군이 굉음과 함께 그 일대를 덮치기 시작한다.

운석의 낙하가 멈춘 직후 해리슨이라는 사람이 시간전이로 일행 앞에 나타난다. 그의 말에 따르면 다오스가 50년후의 세계에 나타나 인류의 생존을 위협하고 있다고 한다. 그리고 조금전의 운석 역시 크레스 일행을 경계한 다오스가 꾸민 일이라고 한다. 싸움은 아직 끝나지 않은 것이다. 일행은 해리슨과 함께 다시 톨로 향한다. 이번에는 체스터도 함께 떠나기로 한다.

운석군의 기습

モリスン
「帰ったら、君の両親の昔の事でも話してあげよう」

이제는 미래로

미래편(未來編)

아세리아력 4354년

미겔 (ミゲールの町)

미래의 토티스 마을에 도착한 일행. 해리슨으로부터 베네치아가 무사한 것을 확인한 일행은 배를 이용해서 알바니스타에 건너가기로 한다. 해리슨은 배를 수배하기 위해 먼저 베네치아로 떠나면서 미래세계의 월드맵을 건넨다. 사람들의 이야기를 들어보면 크레스의 아버지인 미겔의 정신을 기리는 뜻에서 마을이름을 미겔로 바꿨다는 것을 알 수 있다.

검술도장 안에 있는 사범에게서는 오의서 봉황천상각(鳳凰天翔脚)을 20000갈드에 구입할 수 있다. 그리고 과거에서 마신쌍파참을 얻지 못했다면 마을 서쪽 집에 있는 노인에게 말을 건 뒤 서랍을 조사해보자. 여관옆에 있는 요리사는 육채요리(にくじゃが)의 요리법을 가르쳐준다. 마을에서 볼일을 마쳤으면 북쪽의 유크리드로 향하자.

MINI-EVENT

크레스의 꿈

미겔의 검술도장 접수창구에 있는 여자와 대화를 한 뒤 여관에서 숙박을 하면 크레스가 꿈속에서 아버지와의 기억을 떠올리는 이벤트가 일어난다. 그러면 크레스는 최종오의 명공참상검(冥空斬翔劍)을 익히고 오의전승(おうぎでんしょう)의 칭호를 얻게 된다. 그러나 명공참상검은 다른 기술과는 달리 임의대로 사용이 불가하며 TP부분에 POWER 표시가 들어왔을 때만 사용이 가능하다.

아버지가 보여주었던 그 기술은…

미래편의 파티 구성에 관하여

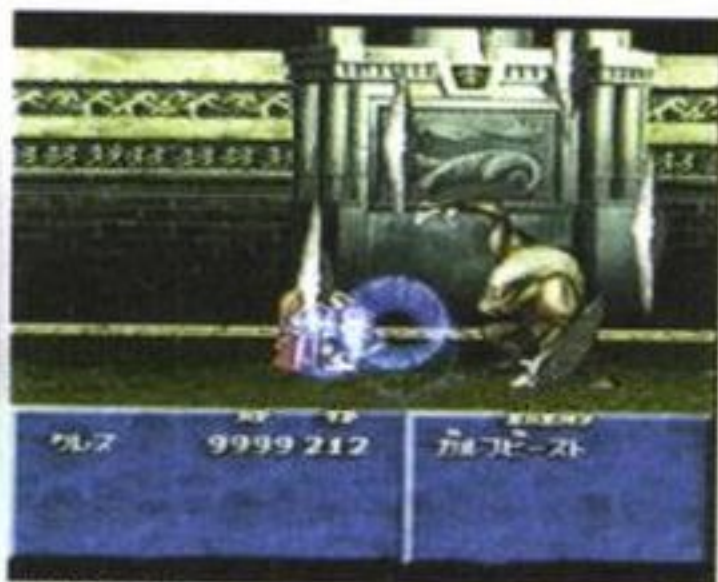
미래편에서는 일행이 5명 이상으로 늘어나지만 실제로 전투에 참가할 수 있는 것은 4명뿐이다. 이것은 메뉴 화면의 대열(隊列)에서 지정할 수 있으며 전투에 참가하지 않는 캐릭터에게도 보너스가산을 제외한 경험치는 동일하게 가산된다.

유크리드 (ユークリッドの都)

유크리드에서 사람들에게 말을 걸어보면 국영 과학아카데미에 관한 이야기를 들을 수 있다. 마을의 북서쪽 크레스의 숙부가 살던 곳에 과학아카데미가 있다. 그곳에서는 다양한 연구가 행해지고 있는데 그 가운데서도 가장 중점적으로 추진되고 있는 것은 하늘을 나는 기계에 관한 것이라고 한다.

연구원들의 이야기를 들어보자

유크리드 성에 들어가서 왕을 알현하면 지원금으로 80000만 갈드를 받을 수 있다. 유크리드에서는 다오스에 대항할 전사들을 발굴하기 위해 투기장에서 무술대회를 열고 있다. 투기장입구의 접수처로 가서 대회에 참가해보자. 이 대회에는 크레스밖에 참가할 수 없고 아이템도 지정된 것만을 사용할 수 있으므로 그리 쉽지는 않을 것이다. 8번 연속으로 승리하면 우승으로 인정되며 1번 우승을 하면 오의서 사자후파참(獅子吼破斬)을 얻을 수 있다. 두 번째 우승부터는 30000갈드가 지급되며 9회전까지 도전해서 승리하면 다양한 아이템

세트를 얻을 수 있다. 상당히 강력한 아이템들이므로 시간이 있는 플레이어는 한번 도전해 보는 것도 괜찮을 것이다. 처음으로 9회전 도전에 성공하면 크레스는 챔피언(チャンピオン)의 칭호를 얻는다.

회전의 상대는 강적이다

대회가 끝나고 오의서를 받았으면 성내를 한바퀴 둘러보자. 3층에 있는 요리사는 스테이크의 요리법을 가르쳐준다. 정원에 있는 칭호감정사는 일행이 가지고 있는 칭호를 감정해주는데 칭호에 따른 반응이 아주 재미있다.

MINI-EVENT

체스터의 훈련

미래에 온 뒤 여관에서 숙박을 하면 체스터가 활쏘기 훈련을 하는 이벤트가 발생한다. 체스터는 오랜 모험을 통해 강해진 다른 일행들에 대해 열등감을 느끼고 밤중에 혼자서 특훈을 하는 것이다. 특훈을 하면 경험치가 들어와서 레벨이 어느 정도 올라간다. 그러나 이 이벤트는 이야기가 진행된 후 발생하는 것을 합해서 겨우 2번뿐이다. 이때 체스터는 노력가(どりょくか)의 칭호를 얻게 된다.

베네치아(ベネツィア市)~모리슨의 집(モリスンの家)

베네치아로 가는 도중 론바레이 입구에 있는 아체의 집에 들러보면 요리사에게서 그라탕의 요리법을 배울 수 있으며 과거편과 마찬가지로 무료로 숙박을 할 수 있다. 베네치아항에 있는 해리슨에게 가서 말을 걸어보면 다오스의 세력이 바다에까지 뻗쳐 있어 출항이 중지된 상태라고 한다. 일행은 해상로를 포기하고 해리슨의 말에 따라 유크리드의 마과학연구소를 방문하기로 한다. 해리슨의 끈질긴 설득으로 위병들이 길을 내어주고 일행은 연구소장 스탠리를 만나게 된다. 스탠리는 비행기계의 연구를 하고 있는데 이미 실용화 단계에 있지만 출력이 부족해서 알바니스타까지 가는 것은 무리라고 한다. 하지만 방법은 있다. 스탠리의 말에 따르면 레어버드는 마력을 전기로 바꾸어 동력으로 사용하는 원리로 되어 있기 때문에 번개의 정령 볼트의 힘을 빌리면 출력을 높이는 것이 가능하다는 것이다. 스탠리는 연구용으로 받아두었던 계약의 반지 서드닉스(サードニックス)를 건넨다. 일행은 볼트와의 계약을 위해 그가 살고 있다는 미겔 남서부의 동굴로 향한다.

MINI-EVENT

민트의 피아노 레슨

베네치아에서 시장의 집에 들어가 보면 민트가 시장의 딸 첼시에게 피아노를 가르쳐주는 이벤트가 발생한다. 마을을 나갔다가 다시 들어와 레슨을 해주면 첼시의 피아노 실력이 조금씩 향상되는데 6번째에는 첼시의 피아노 발표회가 열린다. 그녀의 연주를 감상해보면 처음 만났을 때와는 엄청난 차이를 느낄 수 있을 것이다.

피아노 선생님(ピアノのせんせい)의 칭호를 얻었다!

볼트의 동굴 옆에는 모리슨의 자손이 살고 있는 집이 있는데 숙박과 쇼핑이 가능하므로 동굴공략의 거점으로 삼으면 좋을 것이다. 부엌에 있는 요리사는 페스커틀렛의 요리법을 가르쳐준다.

이것이 마력 에너지 유인기(有人機) 레어버드!?

볼트의 동굴(ヴォルトの洞窟)

볼트의 동굴 공략의 기본은 소서러링을 사용하여 발전을 시켜 전기장치를 작동시키는 것이다. 거기에다 전기의 여러 가지 성질을 약간만 응용해서 생각하면 간단하게 돌파할 수 있다.

동굴에 들어가 오른쪽으로 나가보면 왠 넌자 소녀가 다오스의 조종을 받고 있는 동료닌자들과 대치하고 있는 장면을 볼 수 있다. 단칼에 닌자들을 해치운 닌자 소녀는 일행을 보고 달아나다가 코일에 감전되고 만다. 일행은 크레스의 희생(?)을 감수하며 소녀를 구해내지만 그녀는 그대로 사라져 버린다. 포인트 1에 들어가면 코일에 전류

코일에 전류가 흐르는 동안 재빨리 통과하자

볼트의 동굴

지하 1층

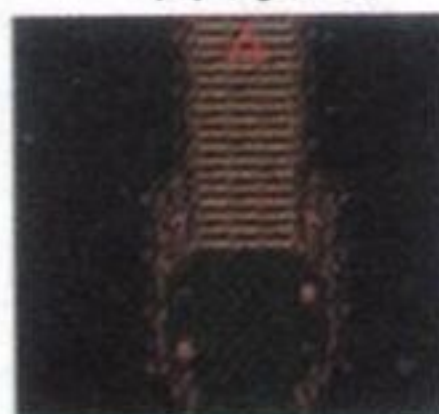
POINT 1

POINT 2

지하 2층으로

지하 2층으로

출구

지하 1층으로

지하 2층

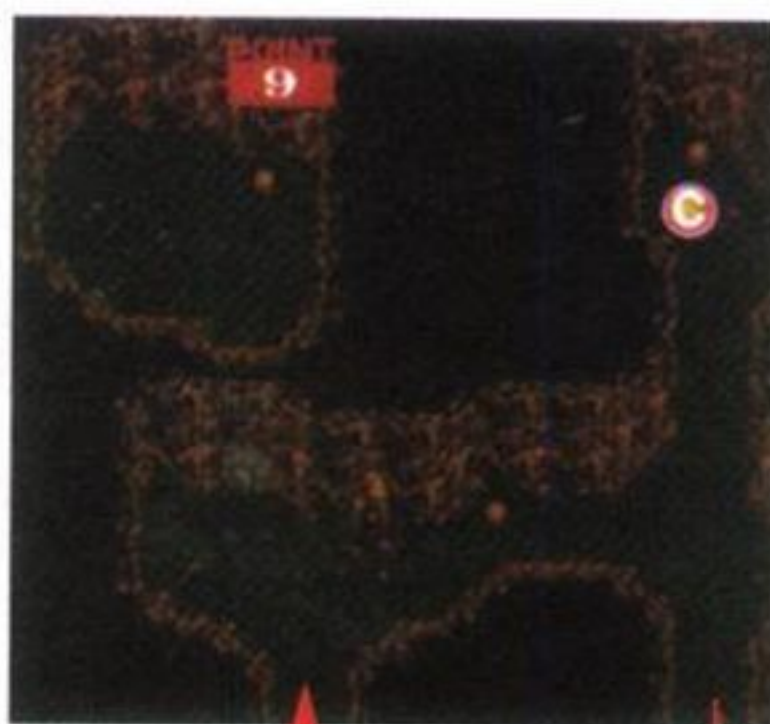
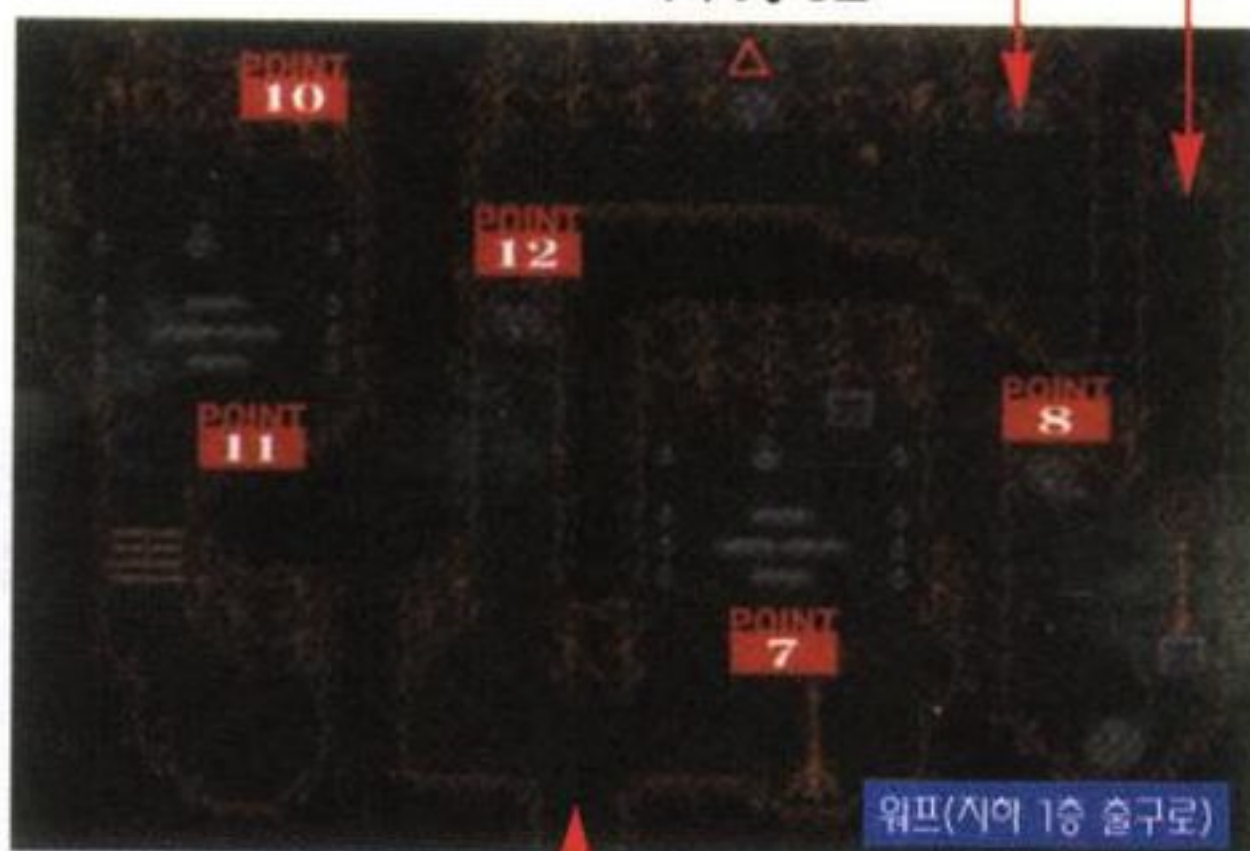
지하 1층으로

POINT 3

POINT 4

POINT 6

지하 3층으로

POINT 5

- Ⓐ 홀리보틀
- Ⓑ 라이프보틀
- Ⓒ 링 실드
- Ⓓ 오렌지구미
- Ⓔ 갈프라그멘
- Ⓕ 라벤다
- Ⓖ 라벤타

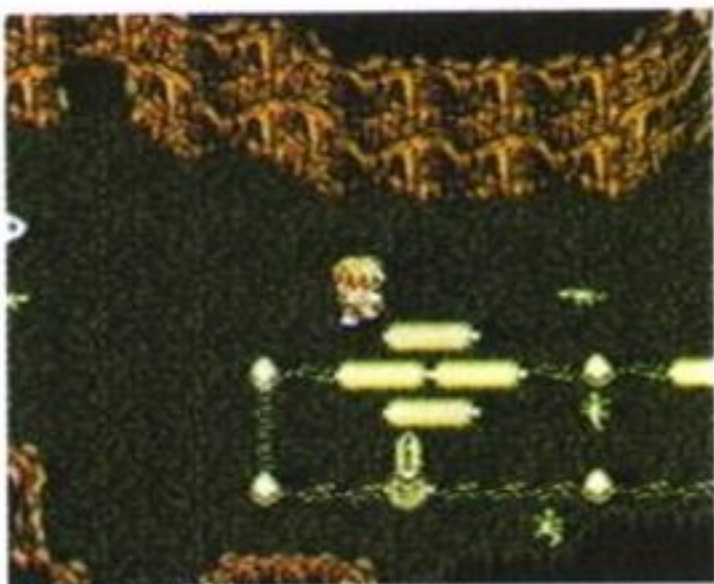
를 흐르게 하여 문을 열고 들어가자. 소서러링을 이용한 전기는 시간이 지나면 사라져버리므로 재빨리 움직여야 한다.

계단을 내려가서 오른쪽 벽을 보면 비밀통로가 있다. 안으로 들어가서 포인트 3의 스위치를 밟아두자. 이제 포인트 4로 나가보면 조금전의 닌자 소녀가 적에게 포위되어 있다. 이번에는 아무래도 형세가 불리한 듯하다. 일행은 소녀를 도와주기로 하고 크레스의 등을 다시 한번 떠민다. 결국 크레스 혼자서 싸우게 되지만 적은 별다른 기술을 보이지 않으므로 필살기 난무로 어렵지 않게 이길 수 있다. 혹 싸움에서 지더라도 이야기는 계속 진행된다. 싸움이 끝난 후 소녀에게 말을 걸면 스즈라는 이름만 남긴 채 또다시 달아나버린다.

스즈라는 소녀의 정체는?

지하 2층의 포인트 6에 있는 코일은 병렬로 연결되어 있기 때문에 전력이 부족해서 문이 절반밖에 열리지 않는다. 그렇다면 포인트 5의 스위치를 돌려 코일을 직렬로 연결시켜보자. 그러면 전류의 지속시간은 짧아지지만 전압이 높아져서 문이 완전히 열릴 것이다.

이곳에서 소서러링을 사용하자

포인트 7의 표지판을 읽어보면 이곳에도 비밀통로가 있음을 짐작할 수 있다. 코일에 전기를 흘린 후 우측의 벽을 통과해서 문으로 들어가자. 시간이 짧으므로 정확히 대시해야 할 것이다. 옆에 있는 워프 포인트는 동굴입구로 통하는 비상탈출구이다. 문으로 들어가면 다시 문이 2개 나오는데 왼쪽에는 보이지 않는 벽이 가로막고 있어서 지나갈 수 없다. 그러면 포인트 9의 레버를 당겨 통로를 연 뒤 포인트 10으로 가자. 포인트 11의 코일은 직렬로 연결되어 있어서 지속시간이 짧으므로 레버를 당겨서 병렬로 바꾼 뒤 포인트 12의 문으로 들어가자. 지하 3층 B에서는 포인트 13의 코일에 전기를 일으켜 이것이 사라지기 전에 다시 옆의 코일에 소서러링을 발사하여 이것이 지속되게 하는 식으로 포인트 15까지 온 뒤 재빨리 위쪽의 문으로 빠져나가야 한다.

소서러링을 연사한 다음 대시!

밖으로 나가면 포인트 16에서 볼트를 만날 수 있다. 그는 지금까지의 정령들과는 달리 말이 통하지 않기 때문에 무슨 얘기를 하는지 전혀 알아들을 수 없다.

싸움에서 이기면 말은 못 알아듣지만 어쨌든 계약에는 성공한다. 절벽 중간에 있는 아이템은 아체의 도움으로 얻을 수 있다. 볼트의 동굴을 나갈 때는 포인트 13옆의 비상탈출용 워프 포인트를 사용하면 편리하다.

볼트(ヴォルト)

볼트는 하타모토 2마리와 카카스 1마리를 데리고 나타난다. 볼트는 수속성에 약하므로 운디네를 연발하는 한편 크레스로 주문을 봉쇄하자. 접근시에는 방전공격을 가해오지만 민트로 계속해서 회복을 지원해주면 상관없다. 단, 뇌속성과 광속성 공격을 받으면 오히려 볼트의 체력이 회복되므로 미리 봉인시켜두도록 하자.

볼트에게 뇌속성은 금물이다

유크리드(ユークリッドの都)~알바니스타(アルヴァニスタの都)

볼트와의 계약에 성공한 일행은 유크리드 과학아카데미에 있는 스탠리에게로 돌아간다. 크라스는 곧바로 볼트를 소환하여 레어버드와 아체의 빗자루에 힘을 주입시킨다.

레어버드에 볼트의 마력을 주입한다

스탠리는 윙팩이라는 캡슐에 레어버드를 담아준다. 이제부터는 필드에서 언제든지 ○버튼을 누르면 레어버드를 타고 날아다닐 수 있

다. 해리슨은 국왕에게 일행의 일을 보고하기 위해 한발 앞서 알바니스타로 출발한다. 레어버드의 조작법은 아주 간단하다. 일단 ○버튼으로 이륙을 한 뒤 다시 ○버튼을 누르고 있으면 가속이 되며 ×버튼을 누르면 착륙이다. 단, 마을에 직접 내릴 수는 있지만 이륙은 불가능하다.

레어버드를 타고 어디든 갈 수 있다

알바니스타 성에 도착하면 해리슨이 일행을 안내한다. 알현장 입구에서는 룬그롬이 일행을 기다리고 있다. 그 역시 하프엘프답게 150년의 세월에도 전혀 변한 것이 없었다. 이윽고 일행은 자신들을 이곳 미래로 부른 알바니스타의 왕을 알현한다.

룬그롬: 폐하, 과거에서 온 사자들을 데리고 왔습니다.

국왕: 수고했다. 해리슨에게 이야기는 들었겠지만 다오스는 지금 세계의 위협이 되고 있다. 다오스에게 미래로 전이해 가는 힘이 있는 한…. 영원히 술래잡기가 되고 만다는 사실은 이미 명백해졌다. 하지만 우리들도 그저 아무 생각 없이 싸워온 것은 아니야.

크라스: 그렇다면?

룬그롬: 톨에서 발견된 초고대도시의 유산으로부터 문제 해결의 실마리가 되는 열쇠를 발견했다네.

크레스: 열쇠라구요?

룬그롬: 초고대라 불리는 수천년전 대륙은 3개의 대국으로 나뉘어 패권을 다투고 있었지. 이야기 정도는 들어서 알고 있겠지만 그것은 오딘, 펜릴, 그리고 톨의 세나라였어. 운석의 낙하에 의해 톨이 바다로 가라앉은 뒤 수렁에 빠진 전쟁에 두나라의 멸망이라는 형태로 종지부를 찍은 수수께끼의 남자들이 있었다네. 그들이 사용한 세가지의 무구, 그 소재가 적혀있는 문서가 발견된 거야.

크라스: 그것이 있으면 다오스를 쓰러뜨릴 수 있습니까?

룬그롬: 그 세가지 무구를 융합시키면 시간을 조종하는 마검으로 변화하는 모양이네.

크라스: 즉 다오스의 시간전이를 봉쇄할 수 있다는 말씀이군요.

룬그롬: 바로 그걸세. 자세한 것은 마술연구실 사람들에게 물어보게.

국왕: 하지만 이렇게 젊은 사람들이 다오스를 물리치다니…. 자네들의 이야기는 전설이 되어 우리 왕국에 전해지고 있다. 지금으로부터 150년전 세계의 적 다오스를 물리쳤다고 말이야. 우리로선 자네들에게 기대를 거는 수밖에 없어. 좋은 소식을 기다리고 있겠다.

왕을 알현하는 일행

대화가 끝나면 마술연구소로 가서 3종의 무구에 대한 정보를 수집하자. 그들의 말에 의하면 초고대의 대국 펜릴은 지금의 프리즈킬에, 오딘은 프레이랜드의 화산지대에 있었다고 한다. 그리고 3종의 무구의 융합에는 근원의 정령 오리진의 힘이 필요하다고 한다. 준비가 끝나면 우선 가까운 곳에 있는 프리즈 킬을 방문하도록 하자.

MINI EVENT

콘서트의 티켓

알바니스타의 약국에서 한번에 2001갈드 이상의 물품을 구입하면 티켓(チケット)을 받을 수 있다. 그런 다음 일단 마을 밖으로 나갔다 들어오면 모험자 길드에서 열리는 콘서트(よーみコンサート)를 감상할 수 있다. 콘서트를 감상한 뒤 마을을 나와 페이스채트를 해보면 민트가 「노래공주(うたひめ)」의 칭호를 얻는다.

MINI GAME

마을레이스

알바니스타에서는 과거와 마찬가지로 레이스 게임을 즐길 수 있는데 이번에는 크레스 대신 체스터가 도전하게 된다. 승리하게 되면 「격렬마하 사나이(げきマッハ野郎)」의 칭호가 주어진다.

버튼 누르기 게임

성의 2층에서 돌뺏기 명인의 자손에게 말을 걸면 버튼 누르기 게임을 할 수 있다. 제한된 시간동안 보여주는 버튼의 배열을 보고 외워서 누르는 것인데 이번에는 별다른 묘수가 없고 오직 기억력과 순발력에 의지해야 한다.

프리즈 킬 (フリーズキール)

알바니스타에서 레어버드를 타고 북쪽으로 곧장 올라가면 눈으로

스즈를 동료로 만들자!

볼트의 동굴에서 만났던 의문의 소녀 스즈는 과연 어디에 있는 것일까? 이동의 자유가 생긴 현시점에서 스즈를 동료로 만들어 보는 것도 괜찮을 것이다. 그녀가 살고 있는 닌자의 마을로 가기 위해서는 우선 다음 4곳에서 정보를 수집해야 한다.

유크리드 성의 도서실

베네치아의 분수대 옆에 있는 사람

알바니스타의 건물 옥상

이들의 정보를 종합하면 닌자의 마을로 들어가는 입구가 틴트의 숲 북서쪽에 있다는 사실을

상암의 마을 아리의 찻집

알 수 있다. 정보를 수집한 뒤 엘프의 집락을 통해 틴트의 숲에 들어가서 북서쪽의 막다른 곳으로 가보면 스즈가 닌자의 마을로 안내를 해 줄 것이다.

집안에 왠 함정이…

스즈의 할아버지이자 닌자 마을의 두령인 란조(亂藏)는 일행에게 다오스의 조종을 받고 있는 스즈의 부모를 구해달라고 한다. 대화가 끝난 뒤 온천에서는 재미있는 이벤트가 있을 것이다.

란조의 부탁을 들어주자

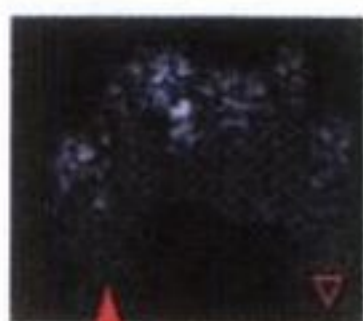
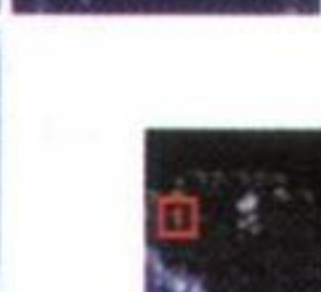
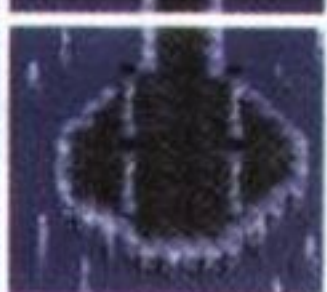
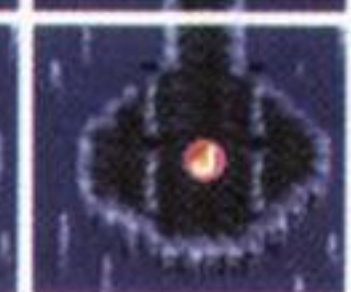
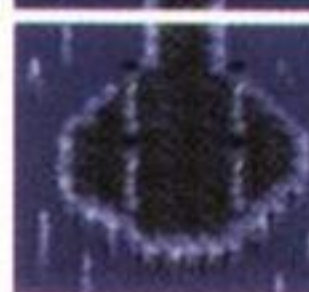
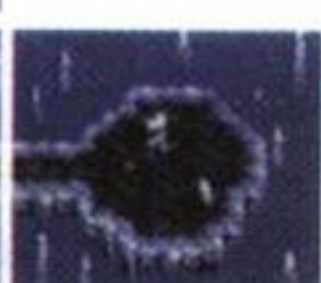
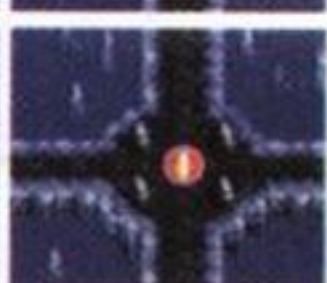
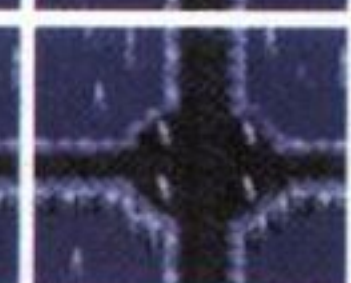
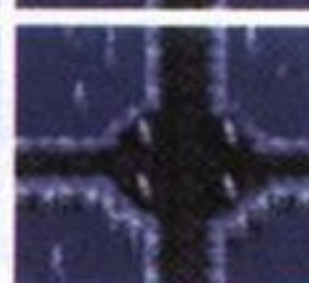
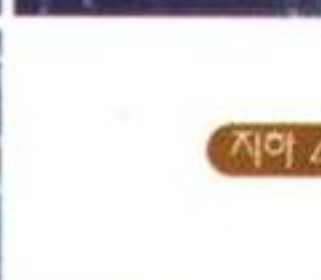
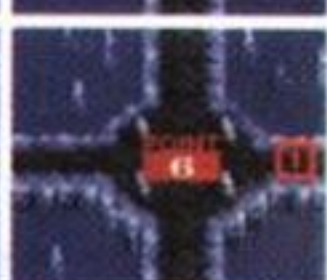
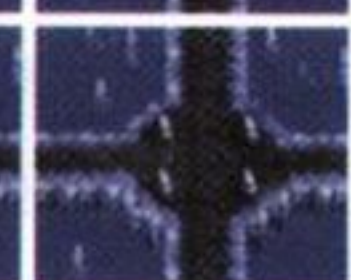
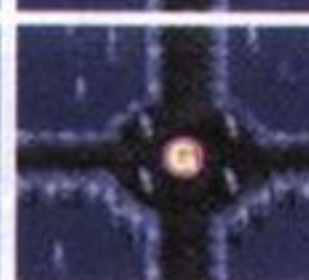
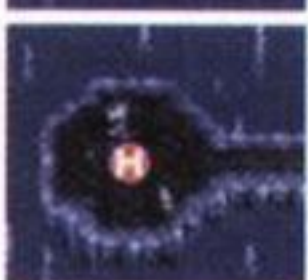
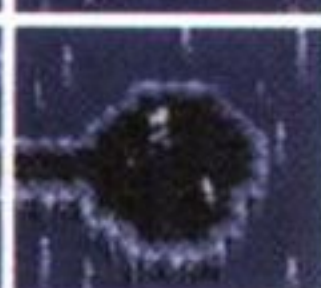
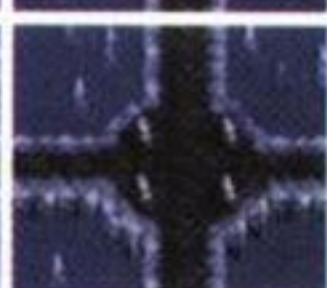
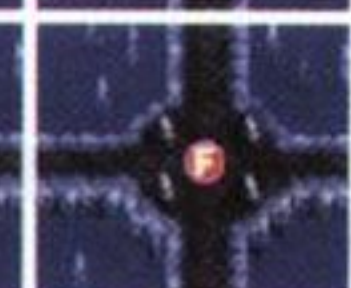
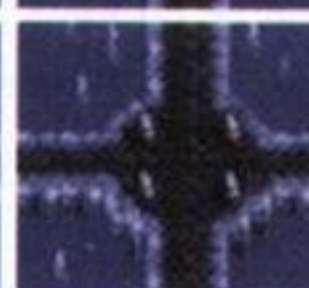
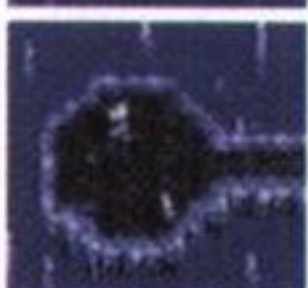
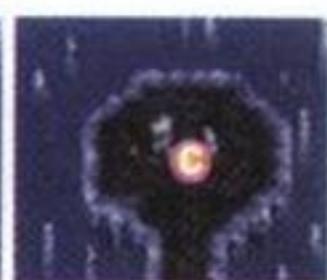
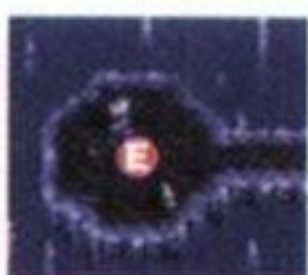
볼일을 마치고 남쪽의 출구를 통해 나가려고 하면 그곳에 있던 닌자가 단번에 유밀의 숲 입구까지 일행을 워프시켜준다. 이제 유크리드의 무술대회에 참가하여 8연승을 하면 마지막에 스즈의 부모가 나타난다. 싸움이 끝나면 그들은 잠깐 제정신으로 돌아온 틈을 이용하여 서로를 베어 자결하고 만다(전투에서 승패는 상관없지만 이야기 전개가 약간 달라짐).

비정한 닌자의 숙명

대회가 끝나고 다시 스즈의 집을 방문하면 란조가 오의서 습조뢰참파(襲爪雷斬破)를 주고 스즈가 일행에 들어오게 된다.

이번에는 체스터에게 새로운 칭호가…

덮힌 커다란 섬에 프리즈 킬이 보인다. 여관의 맨 안쪽에 있는 방의 검사에게서는 오의서 사자섬공파(獅子閃空破)를 33000갈드에 구입할 수 있다. 슈퍼마켓 2층의 요리사는 비프스튜의 요리법을 가르쳐주는데 비프스튜는 재료가 간단한 반면 일행의 HP를 거의 가득 채워주므로 회복에 상당히 유용할 것이다. 밖에 있는 사람들에게 말을 걸어보면 이곳의 펜릴 교회에서 늑대의 유령이 나오는데 교회의 문은 얼음으로 봉인되어 있어서 아무도 들어갈 수 없다고 한다. 그러나 크레스 일행이 가까이 접근하자 어디선가 경고의 목소리가 들리면서 봉인이 풀린다. 아체의 엄청난 파워로 무너져 버린 문을 통해 안으로 들어가 보자. 예배석에는 상인의 망령이 있는데 그는 불꽃의 부적(ほのおのおまもり)과 얼음의 부적(こおりのおまもり)을 각각 100000갈드에 팔고 있다. 이때 이미 해당 아이템을 가지고 있거나

얼음의 동굴

기억진
출구
1층
지하 2층으로
지하 2층으로
POINT 1
POINT 2
A
POINT 4
POINT 5
지하 4층으로
지하 1층으로
지하 2층
POINT 3
B
지하 3층으로
지하 5층으로
C
D
E
F
G
H
POINT 6
I
J
K
지하 4층
지하 3층으로

A	?HELMET(듀엘헬멧)	G	블랙오니키스
B	?CLOTH(스타크로크)	H	실버캡
C	실버블레이드	I	피요햄
D	?BOOK(미사레퀴엠)	J	참 보틀
E	링 실드	K	타이들웨이브
F	아쿠아 망토		

펜비스트의 방

POINT 12

기억진

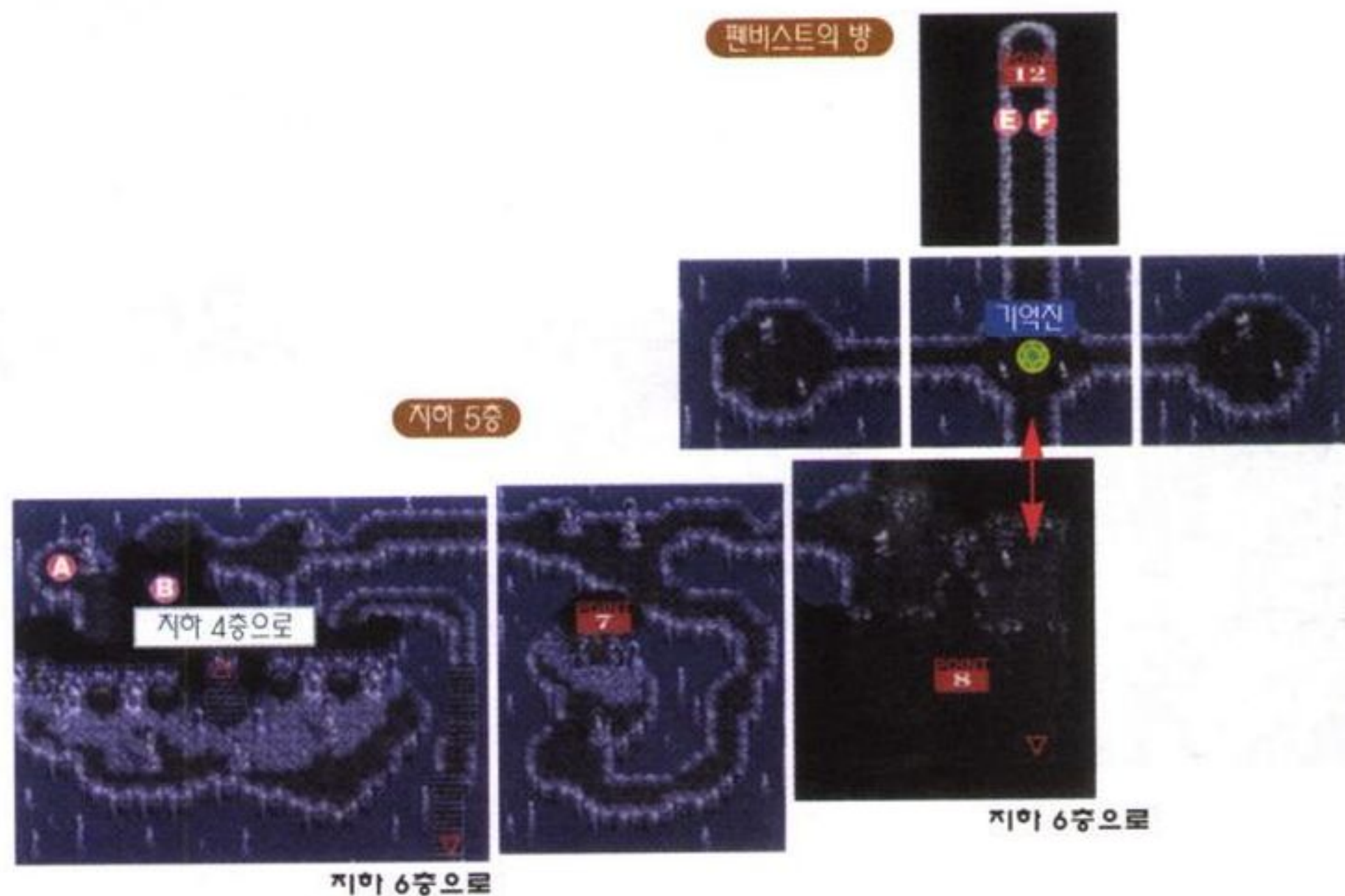
지하 5층

지하 4층으로

POINT 7

POINT 8

지하 6층으로

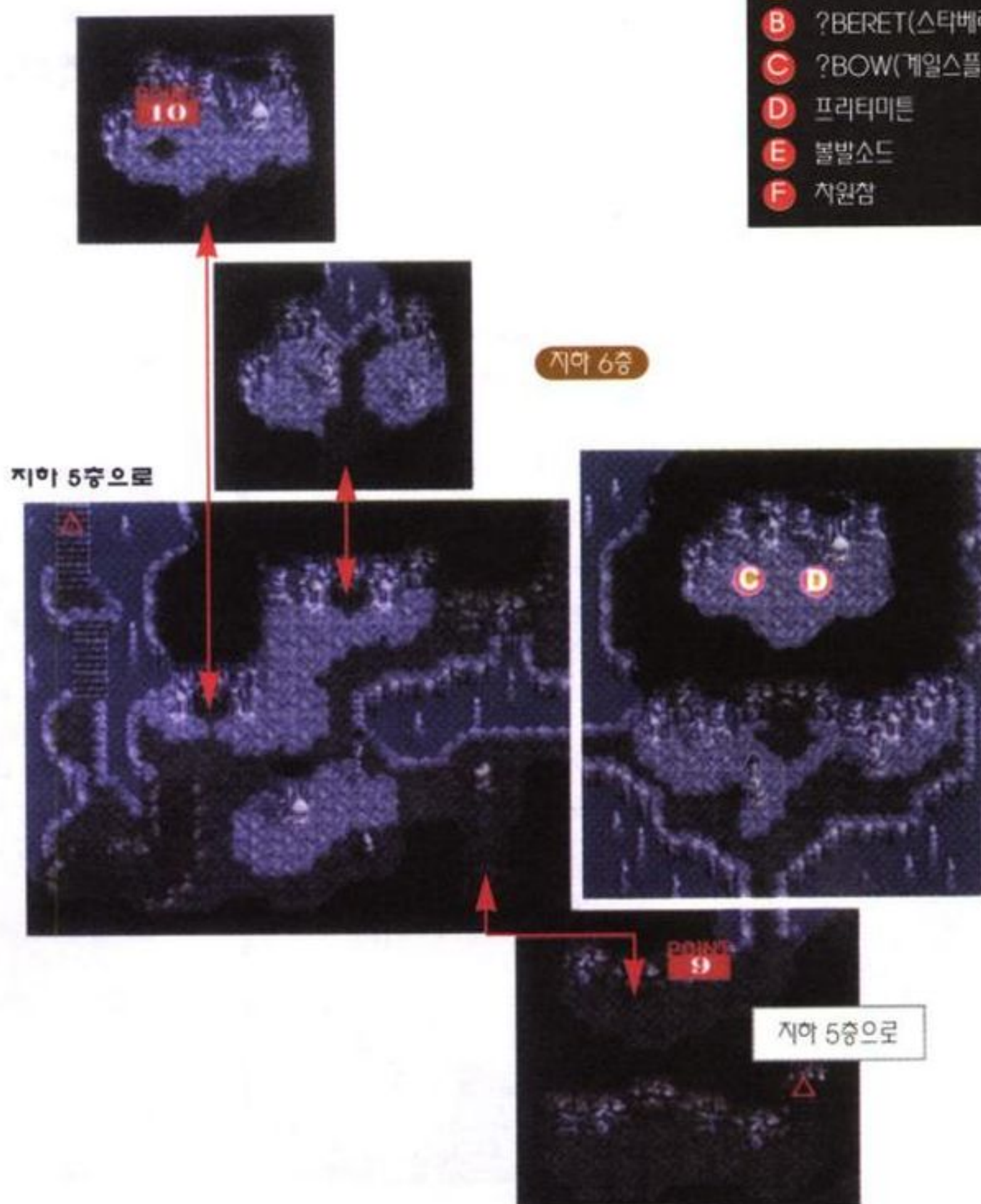
지하 6층으로

- A 앵크실드
- B ?BERET(스타베레)
- C ?BOW(게일스플렛)
- D 프리티미튼
- E 볼발소드
- F 처원참

POINT 10

지하 6층

지하 5층으로

POINT 9

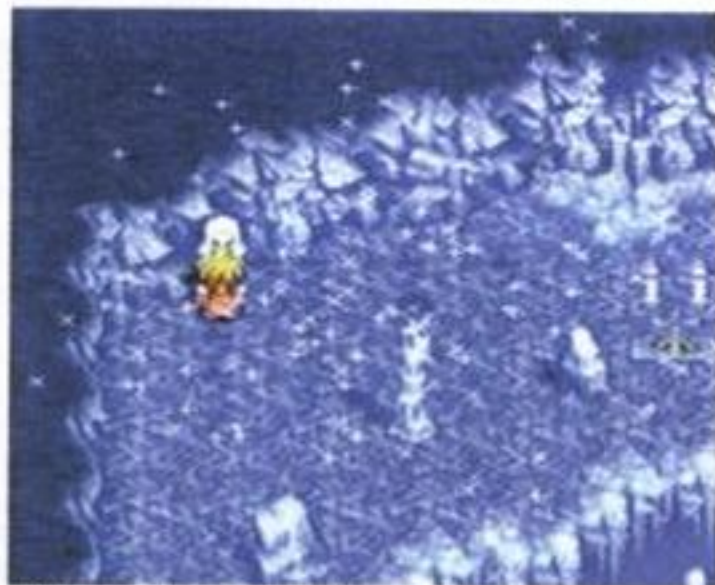
지하 5층으로

돈이 부족할 경우에는 구입할 수 없다. 정면의 제단에 접근하면 얼음의 검을 지키고 있다는 늑대가 나타나 검을 손에 넣고 싶으면 자신이 있는 곳으로 오라는 말을 남기고 사라진다. 그의 말대로 제단 뒤쪽으로 가면 비밀통로가 열린다.

제단 뒤의 비밀통로

얼음의 동굴 (氷の洞窟)

교회의 지하에는 거대한 얼음의 동굴이 있다. 먼저 얼어붙어 있는 포인트 1의 레버를 소서러링으로 녹인 후 당기면 포인트 2의 문이 열린다. 그런데 여기서부터는 매서운 눈보라가 불고 있어서 가만히 서있기만 해도 대미지를 입는다. 이를 막기 위해서는 불꽃의 부적을 장비해야 한다. 불꽃의 부적은 프리즈킬 주변의 프로스트킹이라는 몬스터에게서 얻을 수 있는데 얼음의 부적을 룬보틀로 변화시켜 만들 수 있다.

이곳에서 불꽃의 부적은 필수다

지하 2층으로 내려가 보면 5개의 쌍촛대가 있는데 모든 촛대에 소서러링으로 불을 붙이면 포인트 3의 문이 열린다. 지하 3층 역시 촛대에 불을 붙이면 문이 열리지만 바람 때문에 불이 금방 꺼져 버리므로 포인트 5의 석상으로 포인트 4의 벽에 있는 구멍을 막아주자. 석상은 얼어붙어 있으므로 소서러링으로 녹여주어야만 움직인다.

석상으로 바람이 들어오는 구멍을 막는다

지하 4층은 매우 복잡해 보이지만 지도를 보면 한눈에 알 수 있다. 주문서 타이들웨이브를 비롯한 각종 아이템을 챙기고 지하 5층으로 내려가자. 여기서부터가 약간 복잡한데 우선 포인트 7의 레버를 당겨 포인트 8의 물을 뺀 뒤 포인트 9의 레버를 당겨서 안쪽으로 통하는 문을 열고 들어가자. 포인트 10의 스위치를 밟으면 물이 얼어붙어서 그 위로 걸어다닐 수 있게 된다. 이제 다시 포인트 7의 레버를 원상태로 돌려 포인트 8에 물을 채워서 얼리자. 그러면 펜비스트가 기다리고 있는 방으로 들어갈 수 있다.

펜비스트를 쓰러뜨리면 얼음의

펜비스트(フェンビースト)

펜비스트는 민첩성이 매우 높은데다가 공격범위가 넓어서 상대하기가 까다로울 것이다. 일단 주문에 방해를 받지 않도록 동료들을 후방에 위치시킨 후 크레스의 연속기로 펜비스트의 움직임을 둔화시키자. 그리고 크라스와 아체의 화속성 주문을 끊임없이 연발하자. 단, 수속성공격에는 회복을 하므로 주의하자.

눈이 올 때는 가드 상태로 있는다

스위치를 밟아 물을 얼린다

MINI EVENT

다오스의 진실

언제부터인지 정확하지는 않지만 미겔 남쪽에 있는 정령의 숲에 가보면 마텔을 만날 수 있다. 그녀의 말에 의하면 마나 고갈의 위기는 해소되었지만 그 영향으로 유그드라실은 매우 쇠약해진 상태였다고 한다. 그래서 그녀는 유그드라실의 회복을 위해 긴 잠에 빠져 있었다는 것이다. 그런데 그녀가 잠들어 있었을 때 키가 큰 금발의 남자가 이곳을 방문했는데 그는 언제나 자상한 눈빛으로 유그드라실을 지켜보다가 아쉬운 듯 돌아갔다고 한다.

이때 갑자기 마텔이 사라지더니 나무 위에서 다오스가 나타난다. 다오스는 일행을 공격하려고 하지만 나무가 다칠 것을 걱정해서 손을 거두고 사라진다. 다오스의 적성(敵性)에 더욱 의구심이 가는 장면이다.

다오스와의 대면

검 볼팔소드(ヴォーパルソード)를 얻을 수 있다. 펜비스트는 크레스에게 필살기 차원참을 전수해준다. 이제 3가지의 무구중 하나인 불의 검이 있다는 불꽃의 탑으로 향하자.

올리브 빌리지(オリーブヴィレッジ)~불꽃의 탑(炎の塔)

우선 올리브 빌리지에 가서 불꽃의 탑에 대한 정보를 수집하도록 하자. 식재점의 요리사에게서는 카레라이스의 요리법을 배울 수 있는데 이는 HP의 대량회복뿐 아니라 각종 상태이상을 모두 해소시켜주는 뛰어난 요리이므로 당분간 제법 쓸모가 있을 것이다.

이번 요리는 좀 유별난 듯…

준비가 되면 프레이랜드 중앙의 용암지대에 솟아 있는 불꽃의 탑 공략에 들어가자. 이곳에서는 얼음의 동굴과는 반대로 얼음의 부적이 필요하다. 프리즈킬에서 입수한 불꽃의 부적에 룬보틀을 사용하여 얼음의 부적을 만들자. 탑에 들어서면 먼저 포인트 2,3의 레버를 당겨 문을 열고 가운데의 계단으로 올라가자. 7층에서는 주문서 익스플로드를 얻을 수 있다. 이제 다시 1층으로 내려와 이번에는 포인트 5를 통해 2층으로 올라가자. 이곳부터는 바닥에 용암이 흐르고 있는 곳이 나오는데 얼음의 부적을 장비하고 있더라도 얼마간의 대미지는 감수해야 한다.

용암위를 이동할 때는 최단거리로!

3층에서는 포인트 6,7의 레버를 당긴 뒤 문을 열고 올라가면 된다. 포인트 8,9의 문은 석상을 옆으로 약간 치워놓으면 열린다. 일행에 스즈가 있다면 포인트 8 옆의 방에서 어떤 닌자에게 510000갈드에 인술 만주사화(曼珠沙華)를 배울 수 있다. 이것은 열사의 동굴에서도 얻을 수 있으므로 굳이 이곳에서 배우지 않아도 상관은 없다. 다음은 포인트 10의 두 석상을 모두 스위치 위에 올려놓고 5층으로 올라가자. 5층에는 각방마다 불꽃의 수호자인 플레임소드가 있는데 이들을 모두 쓰러뜨리면 프람벨크의 방으로 통하는 문이 열린다.

싸움에 이기면 불꽃의 검 프람벨쥬(フランヴェルジュ)를 얻을 수 있다. 프람벨크는 크레스에게 필살

프람벨크(フラムベルク)

프람벨크는 인페르노 3마리와 함께 나타나는데 먼저 크레스로 대미지를 감수하면서 프람벨크의 주문을 캔슬시키고 있는 동안 타이달웨이브를 2번 정도 연사하여 인페르노를 모두 없애버리자. 그러면 방해꾼들이 없어지면서 주문을 외우는데 약간 여유가 생긴다. 그런 다음 계속해서 타이달웨이브와 막스웰 등을 연발하면 어렵지 않게 이길 수 있을 것이다. 주지의 사실이겠지만 화속성은 역효과이므로 봉인시켜두도록 하자.

주문만 봉쇄하면 간단하다

궁그닐의 창을 입수하자!

불꽃의 탑에서 입구 왼쪽에 있는 워프 포인트로 들어가면 오딘의 상이 있다. 크레스가 레벨 40이상일 때 오딘의 상을 조사해보면 오딘과 만날 수 있을 것이다. 그는 자신에게 1대1로 도전해볼 용기가 있느냐고 물어오는데 2번 다 예(はい)를 선택하면 대결이 시작된다. 오딘은 공격력이 강한데다 인데그니션이나 갓블레스 등 강력한 주문까지 사용하므로 크레스만 가지고 공략하기는 상당히 어려울 것이다. 핵심은 오딘의 주문을 확실히 캔슬하는 것과 가드이다. 가까이 붙어서 가드한 후 공격하는 패턴을 반복하면서 주문을 외우려고 하면 재빨리 캔슬시키자. 기술은 차원창파참이 효과적이지만 이것이 없는 상태라면 마신쌍파참처럼 공백이 적게 생기는 필살기를 사용하도록 하자. 오딘을 이기면 궁그닐의 창을 얻을 수 있다. 이 궁그닐의 창은 봉인이 풀린 신구(神具)로서 찌르기에 있어서는 이것과 비교할 만한 무기가 없다. 참고로 오딘의 HP는 100000이다.

강적 오딘과의 대결

불꽃의 탑

2층 A로
2층 B로
C D
POINT 4
POINT 5
POINT 2
POINT 3
1층
오딘의 상
POINT 1
출구
워프
워프
A B

H G
3층 A로
2층 A
E
F
1층으로
I

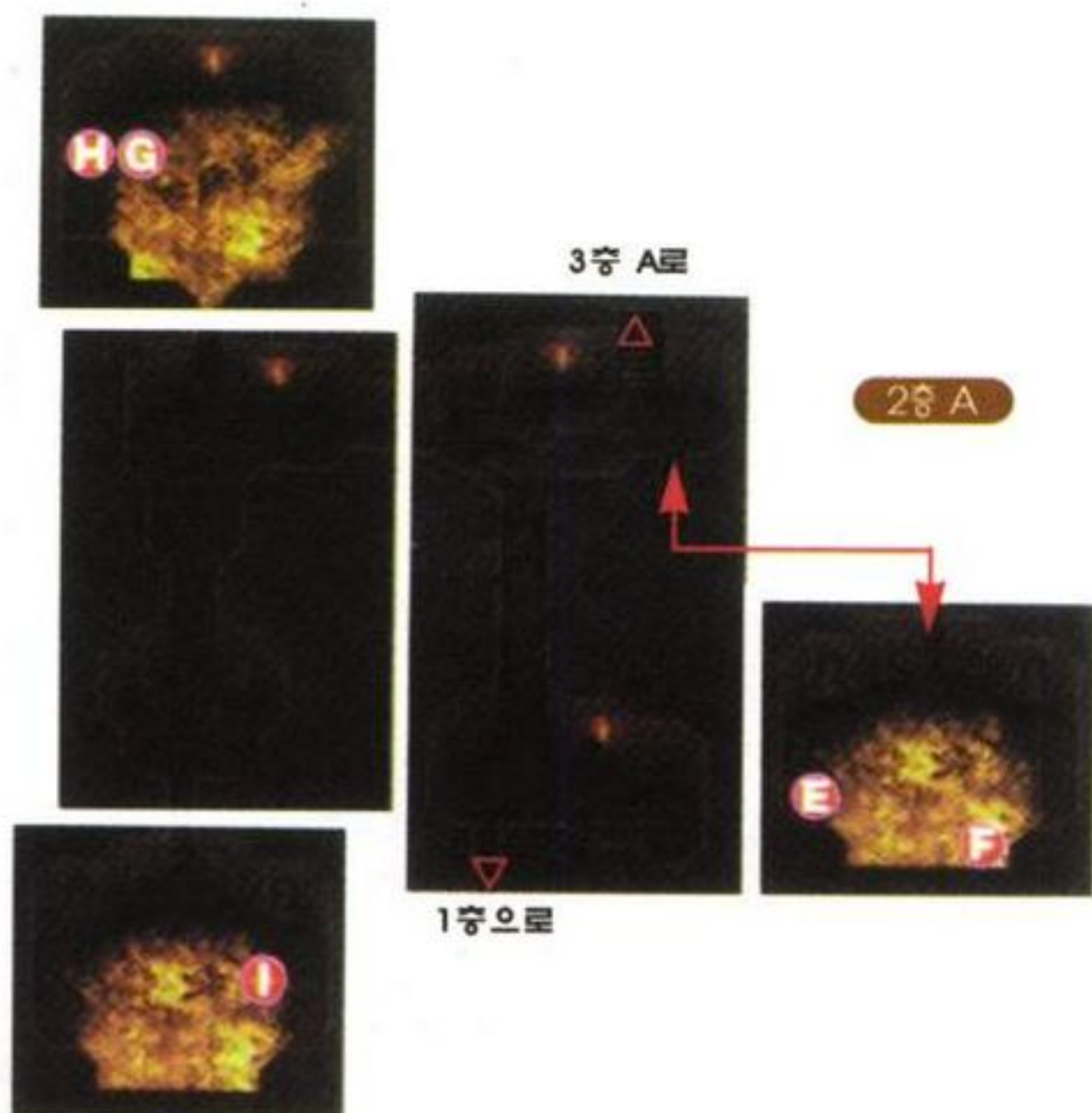
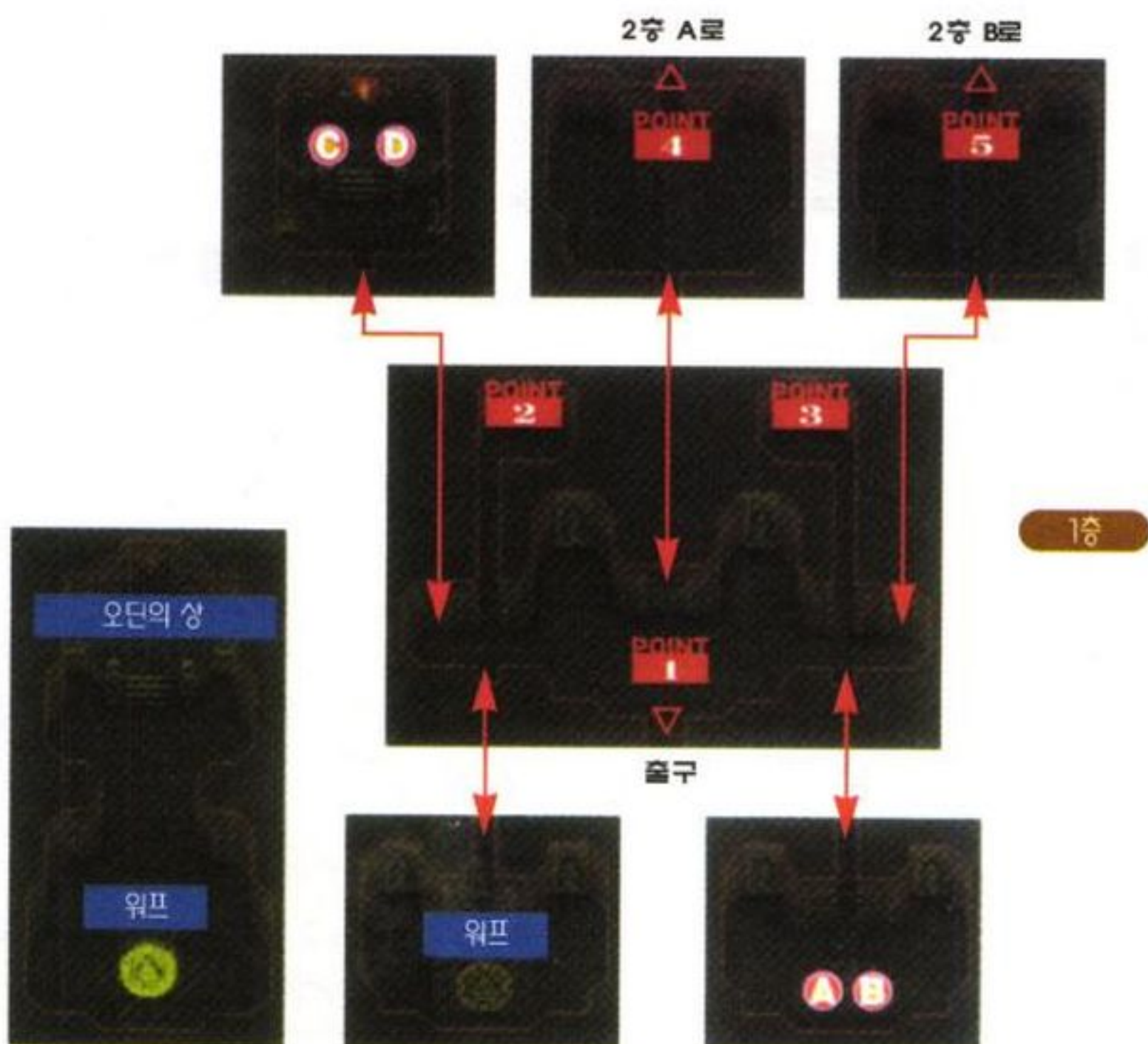
7층 A

6층 A

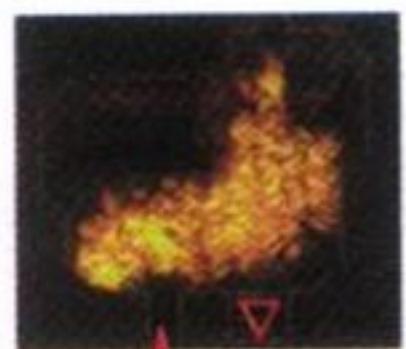
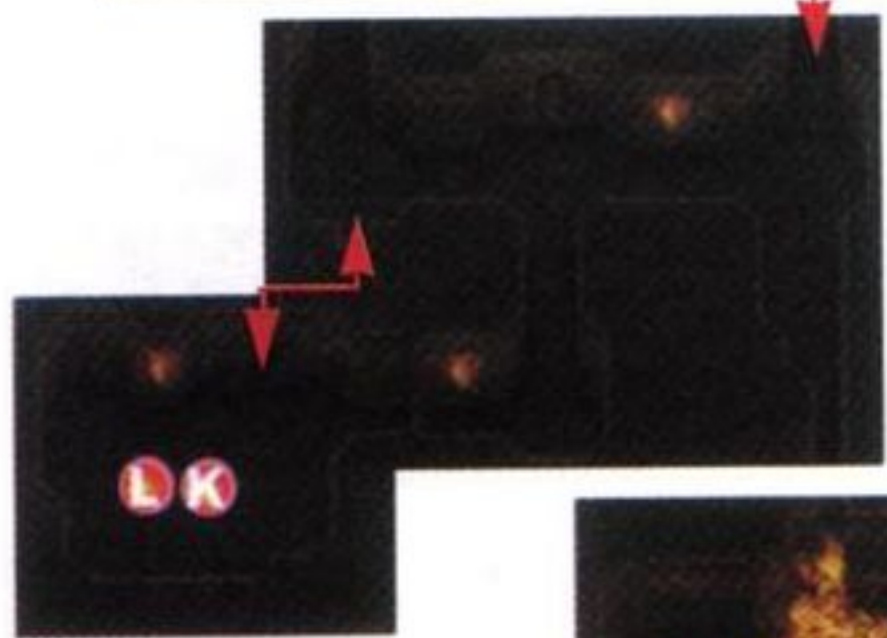
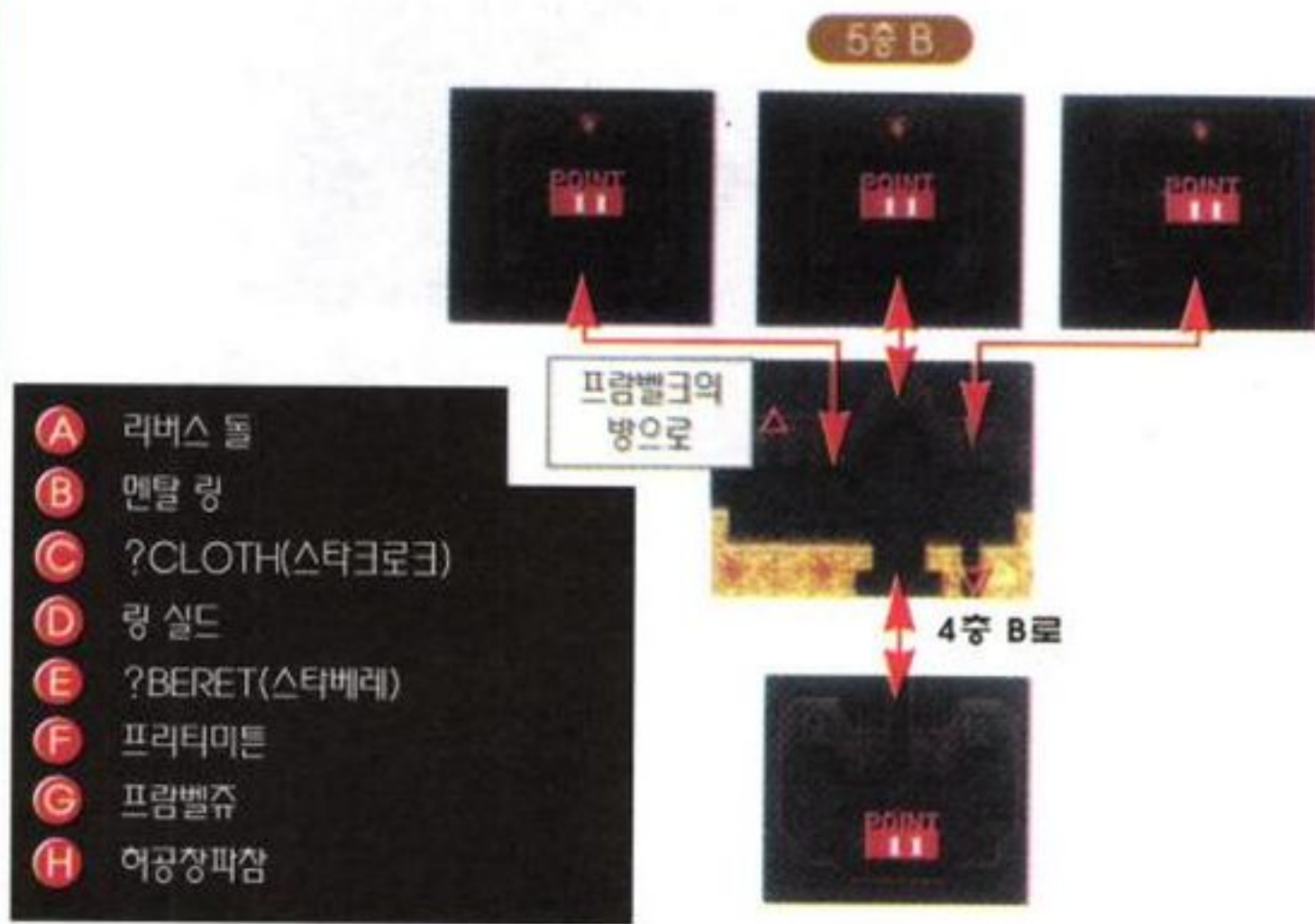
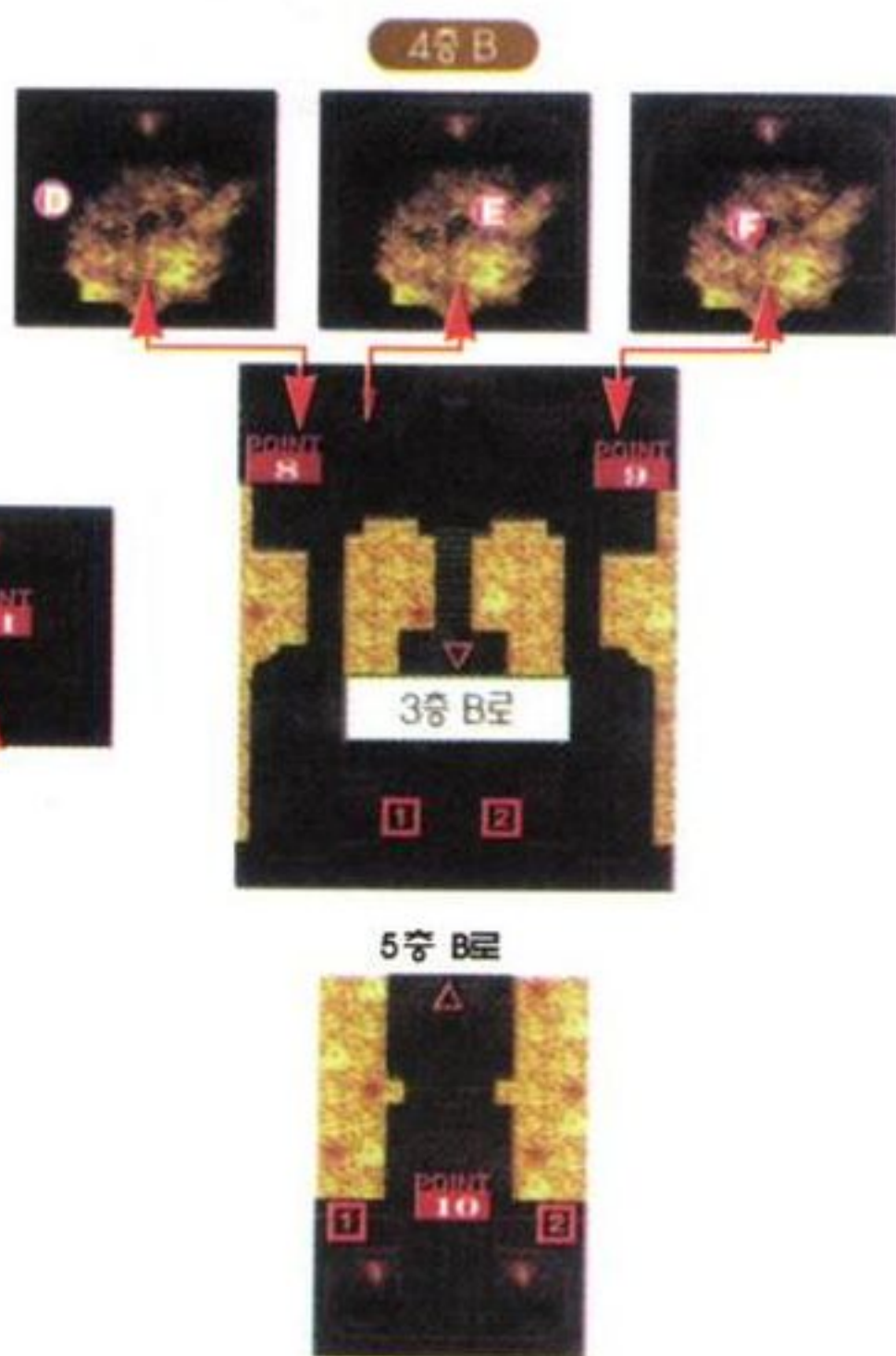
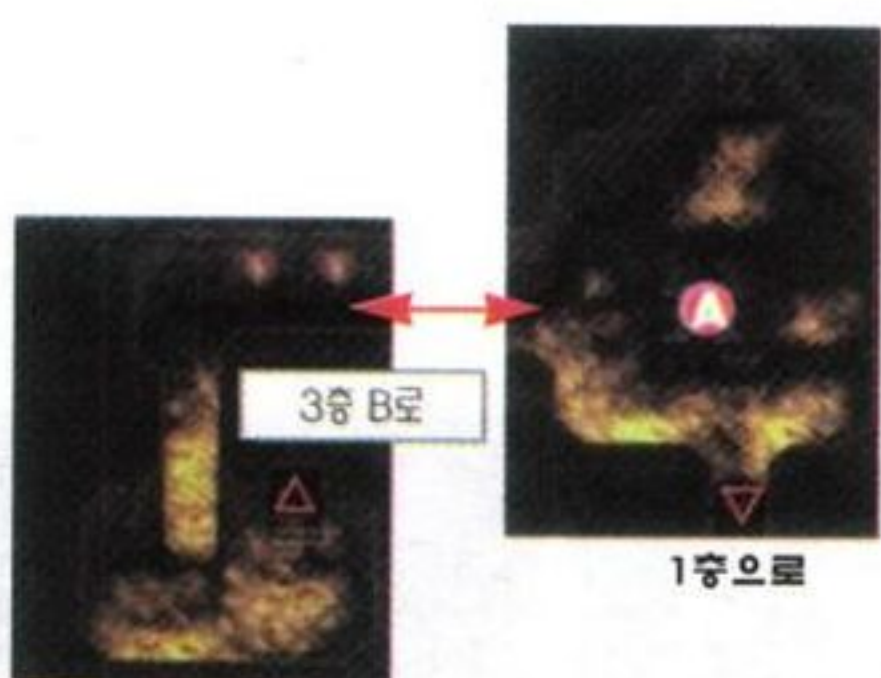
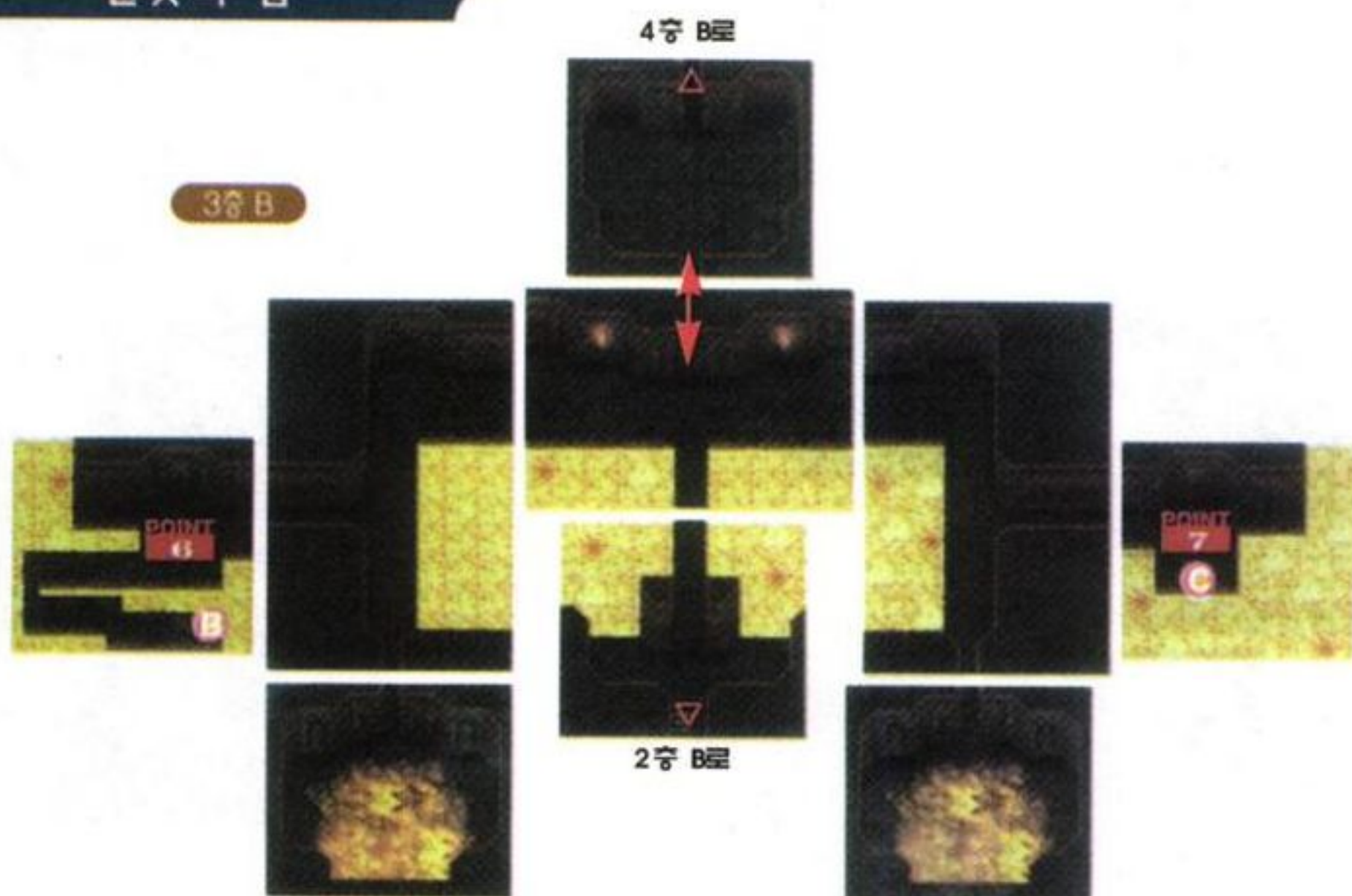
5층 A

4층 A

3층 A로

3층 A

2층 A로

4층 A로

A ?CLOTH(스타크로크)
B 문 크리스탈
C 바질리스크의 비늘
D ?ARMOR(리플렉스)
E 믹스구미
F 믹스구미
G 앵크쉴드
H 플레어 망토
I 벨베느
J ?HELMET(듀엘헬멧)
K 라이프 보틀
L 링 실드
M 새우
N 새우
O 홀리보틀
P 익스플로드

기 허공창파참을 전수해준다. 이제 오리진이 있는 트렌트의 숲을 향해 떠나자.

엘프의 집락(エルフの集落)~트렌트의 숲(トレントの森)

엘프의 집락에 있는 무기점에 가서 활기술자에게 말을 걸면 망가진 활(こわれたゆみ)을 고칠 수 있다. 이것은 크레스와 민트가 과거로 시간전이 되었을 때 떨어져 있던 체스터의 활인데 수리비용은 20000갈드로 좀 비싼 편이지만 그 값어치는 충분히 할 것이다. 우선 활을 맡긴 뒤 숙박을 하고 다시 가보면 엘븐보우를 받을 수 있다. 여관을 방문해 보면 아체의 어머니가 빗자루의 일종인 스타블룸(スターブルーム)과 엄마의 장갑(ははのてぶくろ)을 주면서 아체에게 전해달라고 한다.

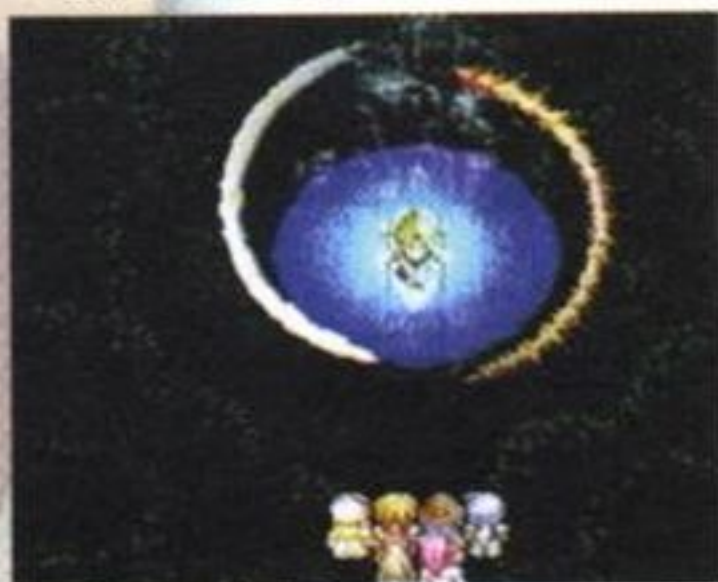
어머니의 사랑은 150년의 세월을 넘어…

식재점의 요리인은 요리를 2가지나 가르쳐 주는데 첫 번째에는 후루츠파르페를, 두 번째에는 야채샐러드를 배울 수 있다. 모두 TP 회복효과가 포함되어 있으므로 소지한 재료에 따라 활용할 기회가 있을 것이다. 엘프의 집락에서 준비가 되면 트렌트의 숲으로 들어가서 오리진을 만나보자. 숲의 구조는 과거 때와 마찬가지이므로 지도를 참조하면 된다. 석판앞까지 가면 아체가 다시 일행에 합류하고 대열을 변경할 수 있다. 일행이 대화를 하고 있으면 오리진이 나타나고 전투가 시작된다.

오리진(オリジン)

오리진은 알라우네 3마리를 데리고 나타나는데 이들은 매우 약체이므로 크레스의 연속기로 신속히 제거해 버리자. 오리진은 직접공격이 상당히 강한 반면 원거리 공격을 거의 하지 않으므로 크레스를 앞으로 내세우고 나머지는 후방에 위치시키자. 크레스가 오리진의 움직임을 잡고 있는 동안 민트는 회복지원을 하고 나머지는 주문을 연발하는 패턴을 반복하면 무리가 없을 것이다. 단, 오리진은 일부 무속성 공격과 광속성에 회복을 하므로 주의하도록 하자.

기술선택에 유의하자

오리진을 이기면 그는 일행의 요구대로 얼음의 검과 불꽃의 검을 융합하여 시간의 검 이터널소드를 만들어주고 소환의 계약에 응한다. 크레스는 시간의 검으로부터 필살기 공간상전이(空間翔轉移)와 오의 시공창파참(時空蒼破斬), 전이창파참(轉移蒼破斬)을 전수받는다. 여기서 크레스는 시공전사(じくうけんし)의 칭호를, 크라스는 엘레멘터러(エレメンタラー)의 칭호를 받는다. 다오스와 싸울 준비가 된 일행은 정보를 얻기 위해 룬그롬을 만나보기로 한다.

시간의 검을 만드는 오리진

미래세계에서의 파워업

미래세계에서는 레어버드의 존재로 인해 스토리의 진행과 관계없이 세계 어느 곳으로든지 단번에 이동이 가능하다. 마지막 보스전을 앞두고 있는 지금 세계 곳곳에 숨겨져 있는 스킬들을 모아보는 것은 어떨까?

오의
- 봉황상파참(鳳凰翔破斬): 프레이랜드의 남동쪽 오아시스에 있는 검사에게서 40000갈드에 구입한다.

소환술
- 아스카(アスカ): 미래의 알바니스타 마을에 있는 엘프에게서 이야기를 들은 뒤 톨의 마더컴퓨터에게 말을 건다. 화속성 최강 정령으로 계약의 반지 토파즈가 필요.

마술
- 메일스트롬(メイルストローム): 침식동의 최심부의 상자. 수속성 최강마술.
- 템페스트(テンペスト): 데미텔의 저택 지하실 최심부의 상자. 풍속성 최강마술.

요리
- 고기전골(にくなべ): 북해의 외딴섬의 항구에 있는 요리사에게 말을 건다. 효과는 HP중회복에 전투불능까지 해소된다.
- 후루츠펀치(フルーツポンチ): 톨의 북동쪽 건물에 있는 요리로봇에게 말을 건다. 효과는 전원 TP대회복!

상암의 마을 아리(常闇の町アーリィ)~북쪽의 산허리(北の岬)

룬그롬은 다오스의 본거지는 아직 확실히 알 수는 없지만 항상 어둠에 덮여 있는 아리라는 마을에 가보면 실마리가 잡힐 것이라고 한다. 알바니스타에서 남쪽으로 곧장 내려가다 보면 하늘이 어두워지는 곳이 있을 것이다. 그곳에 있는 마을이 아리인데 이곳에서는 밤만이 계속되는 기현상이 일어나고 있다.

찻집에는 알바니스타에서 파견된 조사대원이 있는데 그에게 말을 걸면 조사중에 입수했다는 데리스 엠블렘(デリスエンブレム)이라는 아이템을 건네준다. 그곳의 요리사에게서는 하야시라이스의 요리법을 배울 수 있으며 검사에게서는 오의서 봉황천공파(鳳凰天空破)를 50000갈드에 구입할 수 있다. 이제 여관으로 가서 숙박을 하도록 하자. 일행은 최후의 결전을 앞두고 저마다 여러 가지 생각에 잠긴다.

정말… 고마워…

다음날 아침, 방을 나서려 하면 조사대원 한 명이 일행에게 달려온다. 그의 말에 따르면 북쪽 산허리 부근에서 거대한 성이 발견되었다는 것이다. 일행은 즉시 산허리로 가서 사실을 확인해 보기로 한다. 북쪽의 산허리는 마을북서쪽에 있는 입구로 들어가서 갱도를 따라 계속 올라가면 된다. 이윽고 산중턱의 선단에 선 일행.

크레스: 이곳인 모양이군요. 그런데 성 같은 건 어디에도….

크라스: 그렇군…. 하지만 룬그롬씨의 말로 미루어 볼 때…. 역시 시간의 협간에 성을 숨기고 이 세계에서는 보이지 않도록 하고 있는 것 같아. 그리고 그가 조종하는 마물들이 출입할 때만 모습을 드러내는….

민트: 그렇다면 시간을 검을 사용해서?

크라스: 그래! 시간을 조종하는 검이라면 다오스의 성을 보이게 할 수 있을 거야.

크레스: 좋아 해보자! (검을 높이 쳐들며) 시간의 검이여! 다오스의 성을 시간의 협간에서 끌어내다오!!

크레스의 외침과 동시에 다오스의 성은 그 모습을 드러내고 잠시 후 시간의 검이 빛나면서 일행을 그곳으로 워프시켜준다.

모습을 드러낸 다오스의 성

다오스성(ダオス城)

시간의 검이 있으면 다오스의 시간전이를 봉쇄할 수 있다. 이제야말로 다오스를 쓰러뜨릴 수 있는 진정한 기회가 온 것이다. 다오스성에는 최종보스인 다오스 외에도 강력한 적들이 곳곳에 산재해 있다. 입구에 있는 기억진에서 반드시 세이브를 하고 안으로 들어가도록 하자. 입구에 들어서면 바로 앞에 다크아이가 길을 가로막고 있다.

안으로 들어가면 우선 포인트 2의 레버로 문을 열고 2층으로 올라가자. 2층에서는 포인트 3의 레버를 당긴 뒤 포인트 4의 표지판을 읽어보자. 그러면 이번 층에 비밀통로가 있음을 알 수 있다. 2층에는 아체의 주문서 메테오솜이 있으므로 빠뜨리지 않도록 하자.

다크아이(DARKEYE?)

다크아이는 광속성에 약하므로 아체의 레이나 크라스의 루나를 집중적으로 사용하자. 크레스는 바싹 붙어서 틈을 주지 말고 습조천열파를 사용하면 효과적이다. 다크아이의 HP는 56000에 이르므로 상당히 지구전이 될 것이다. 체력에 유의하면서 상대해주자.

광속성외에는 거의 대미지를 입지 않는다

비밀통로를 통해 다음 층으로 올라간다

3층에서 포인트 5의 빛나는 문장을 밟으면 데리스엠블렘을 장비하고 있지 않는 한 모두 지하감옥으로 떨어져버리고 만다. 그러므로 우선 크레스에게 데리스엠블렘을 장비시킨 후 포인트 6~9의 상자를 열어서 사람 수만큼의 데리스엠블렘을 얻도록 하자. 그런 다음 지하감옥으로 가서 동료들을 구하고 모두에게 데리스엠블렘을 장비시키면 통과할 수 있다. 동료들을 모

두 데려 왔으면 포인트 10으로 가서 문의 봉인을 푼 다음 4층으로 올라가자.

데리스엠블렘을 장비하면 무사통과!

4층에서 포인트 11로 가보면 실아이(SEALEYE?)가 레버를 지키고 있다. 실아이의 공략법은 다크아이와 동일하지만 양쪽에서 포위공격을 받게 되므로 그 사이에 끼어서 파티의 활동범위를 상실하지 않도록 주의하자. 실아이를 쓰러뜨린 뒤 레버를 당기면 5층으로 통하는 문이 열린다. 5층에서 포인트 13의 석판을 읽어보면 「끝에서부터 시작한다」라는 글이 적혀 있다. 도대체 무슨 소리인가 싶지만 층내 복도나 방을 잘 살펴보면 곳곳에 스위치가 있음을 알 수 있다. 석판이 의미하는 것은 바로 가장 멀리 있는 스위치부터 차례로 밟으라는 이야기이다. 포인트 14에서 19까지의 스위치를 순서대로 밟아주면 문이 열릴 것이다. 다음은 포인트 20의 거울을 통해 포인트 21로 워프 이동하자. 포인트 22에서 실아이 2마리를 쓰러뜨리고 플로어의 설계도를 보면 아래로 내려가는 계단 어딘가에 비밀통로가 있음을 알 수 있을 것이다. 이제 다시 거울을 통해 포인트 20으로 돌아가서 비밀통로를 통해 7층으로 올라가자.

숨겨진 통로를 이용해 이동한다

포인트 24의 문을 지나가면 저절로 문이 잠겨버린다. 들어간 곳에서는 엘븐부츠를 얻을 수 있는데 포인트 25의 거울을 통해 포인트 26으로 워프가 가능하다. 단 포인트 27의 레버를 당기면 거울이 사라져서 탈출불능상태가 되므로 주의하자. 이제부터는 통로를 따라 계속 올라가기만 하면 된다. 9층에는 독액이 흐르고 있지만 어쩔 수 없이 지나가야 하므로 당황해서

다오스(ダオス)

다오스는 모두 3단계에 걸쳐 변신을 하면서 일행을 공격해오는데 각각 패턴이 다르므로 주의하도록 하자.

다오스(ダオス)

다오스는 HP가 70000에 이르지만 현재의 파티라면 크게 무리가 없을 것이다. 습조천렬파 등으로 몰아붙이면서 반격의 틈을 주지 말고 인데그니션이나 메테오솜, 오리진 등을 연발하자.

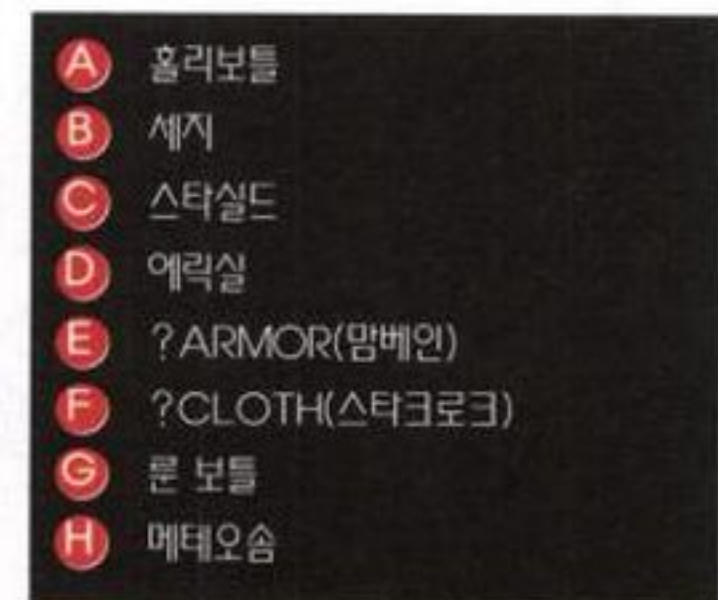
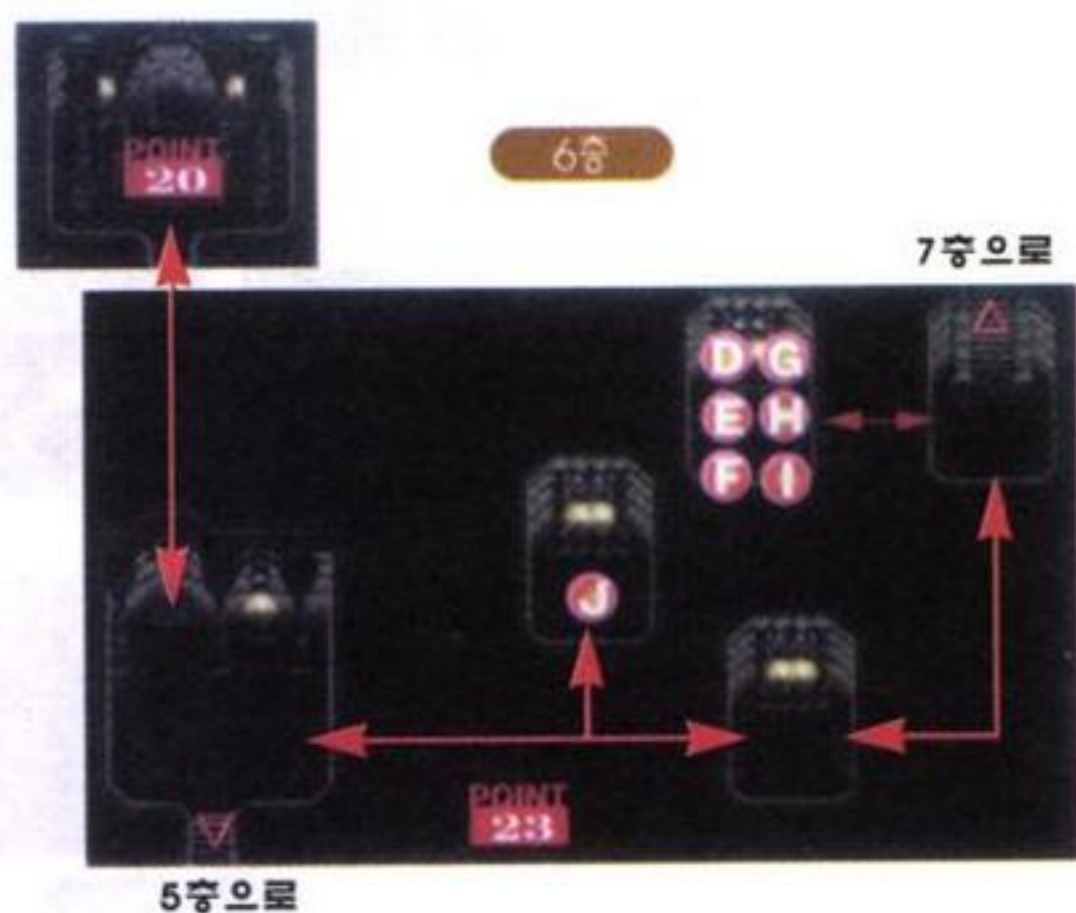
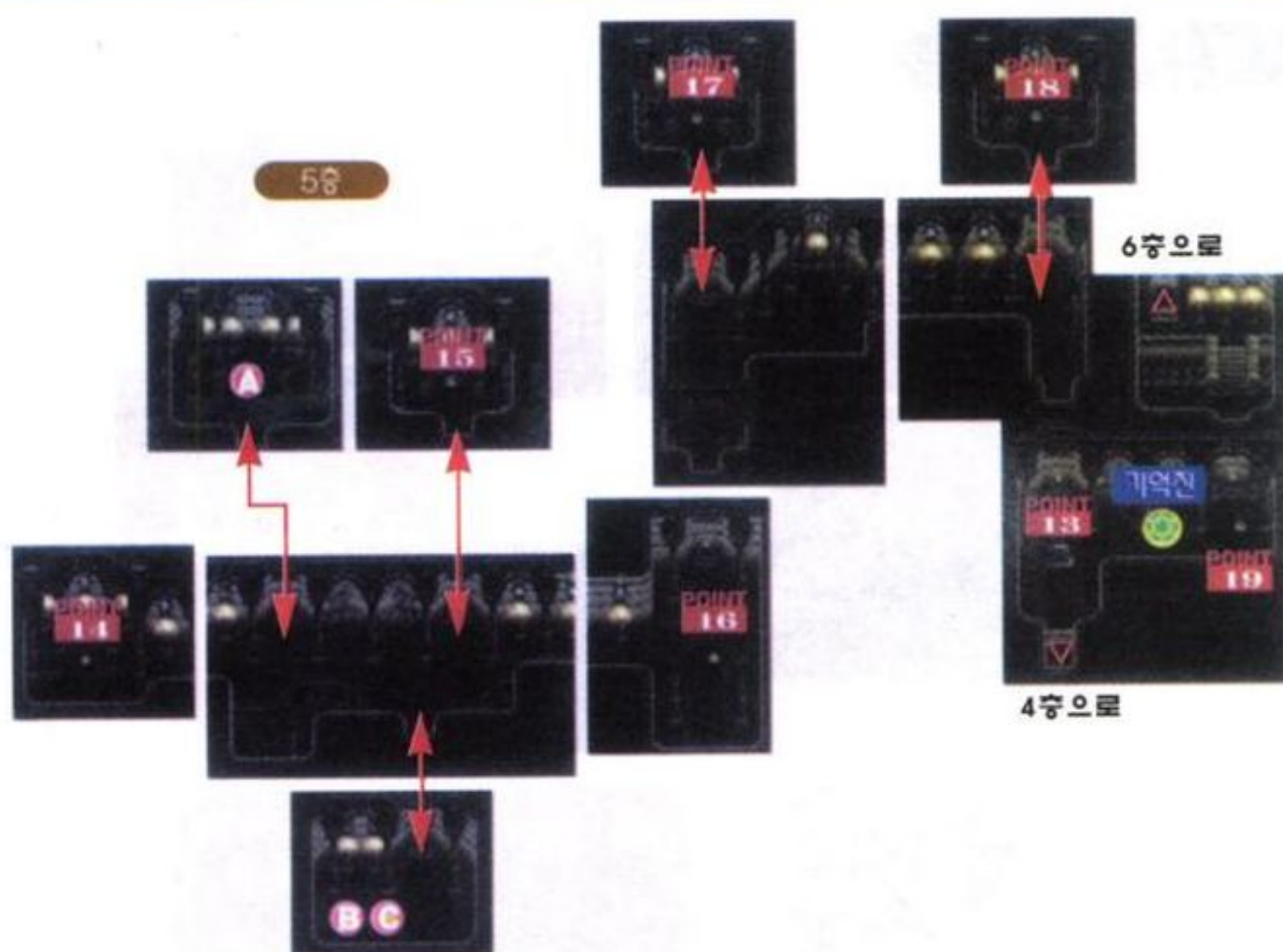
페더다오스(フェザーダオス)

페더다오스는 작은 파이어볼로 접근을 막는데 이를 무시하고 달려들면 손실이 대단히 크므로 가드를 하고 있다가 공격이 멈춘 틈을 이용해서 크레스의 연속기를 사용하도록 하자. 여기서는 빈틈이 적은 기술이 효과적이다. 천렬파계열 오의는 빗나가기 쉬우므로 주의하자. 민트의 사이렌스로 주문봉쇄를 계속 시도하면서 아체의 메테오솜을 연발하면 비교적 안전하게 공략이 가능하다. 단, 페더다오스가 파란색으로 변하면서 모습을 감추고 있을 때는 공격이 소용없으므로 주문의 타이밍을 잘 맞추도록 하자. 참고로 페더다오스의 HP는 130000이다.

주문을 봉쇄해두면 한결 수월하다

다오스암(ダオスアーム)

페더다오스를 쓰러뜨리면 다오스는 결국 최후의 모습을 드러낸다. 마지막 변신을 마친 다오스는 주문을 외우는 속도도 상당히 빠르고 유도무기로 파티전원을 공격하므로 움직임을 저지하기가 매우 어렵다. 이때는 남아있는 TP와 아이템을 전부 사용한다는 생각으로 크레스의 시공창파참을 연발하여 다오스의 공격을 캔슬하고 그 틈을 이용해 아체와 크라스는 오리진과 메테오솜을 계속 뿌려대도록 하자. 다오스를 놓쳐 타임스톱에라도 걸리는 날이면 치명타를 맞게 되므로 회복아이템을 사용하는 타이밍을 잘 맞추어야 할 것이다. 끈기를 가지고 쉴새없이 필살기를 연발하다보면 어느새 일행 앞에 무릎을 꿇은 다오스를 발견할 수 있을 것이다.

진면목을 드러내는 다오스

다오스 성

1층

POINT 2

POINT 1

2층으로

기억진

2층

POINT 4

3층으로

1층으로

POINT 3

지하 1층

크레스가 워프되는 방

민트가 워프되는 방

아체가 워프되는 방

체스터가 워프되는 방

크라스가 워프되는 방

- A 홀리보틀
- B 세지
- C 스타실드
- D 에릭실
- E ?ARMOR(맘베인)
- F ?CLOTH(스타크로크)
- G 룬 보틀
- H 메테오솜

다오스성

5층으로

POINT 12

4층

기억진

3층으로

POINT 11

A	데리스엠블렘	M	세지
B	데리스엠블렘	N	참 보틀
C	데리스엠블렘	O	홀리보틀
D	데리스엠블렘	P	룬 보틀
E	?ROD(스타메이스)	Q	세보리
F	스타글로브	R	믹스구미
G	?BERET(스타베레)	S	세지
H	?BOOK(톨매직)	T	애플구미
I	?HELMET(스타헬멧)	U	홀리보틀
J	홀리보틀	V	세지
K	스펙터클즈	W	라이프보틀
L	?SWORD(워절레이피어)	X	에메랄드 링

3층

4층으로

POINT 6

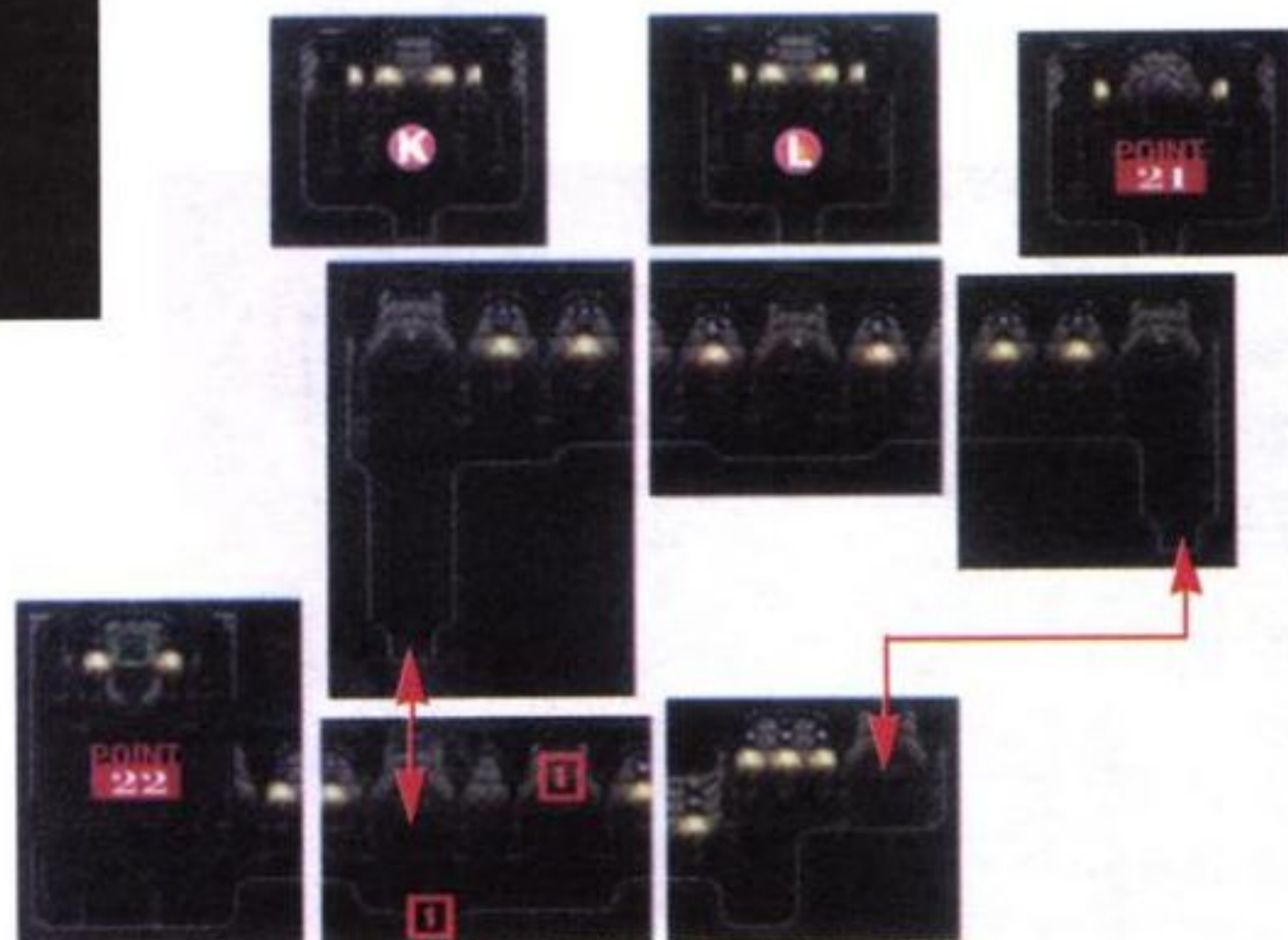
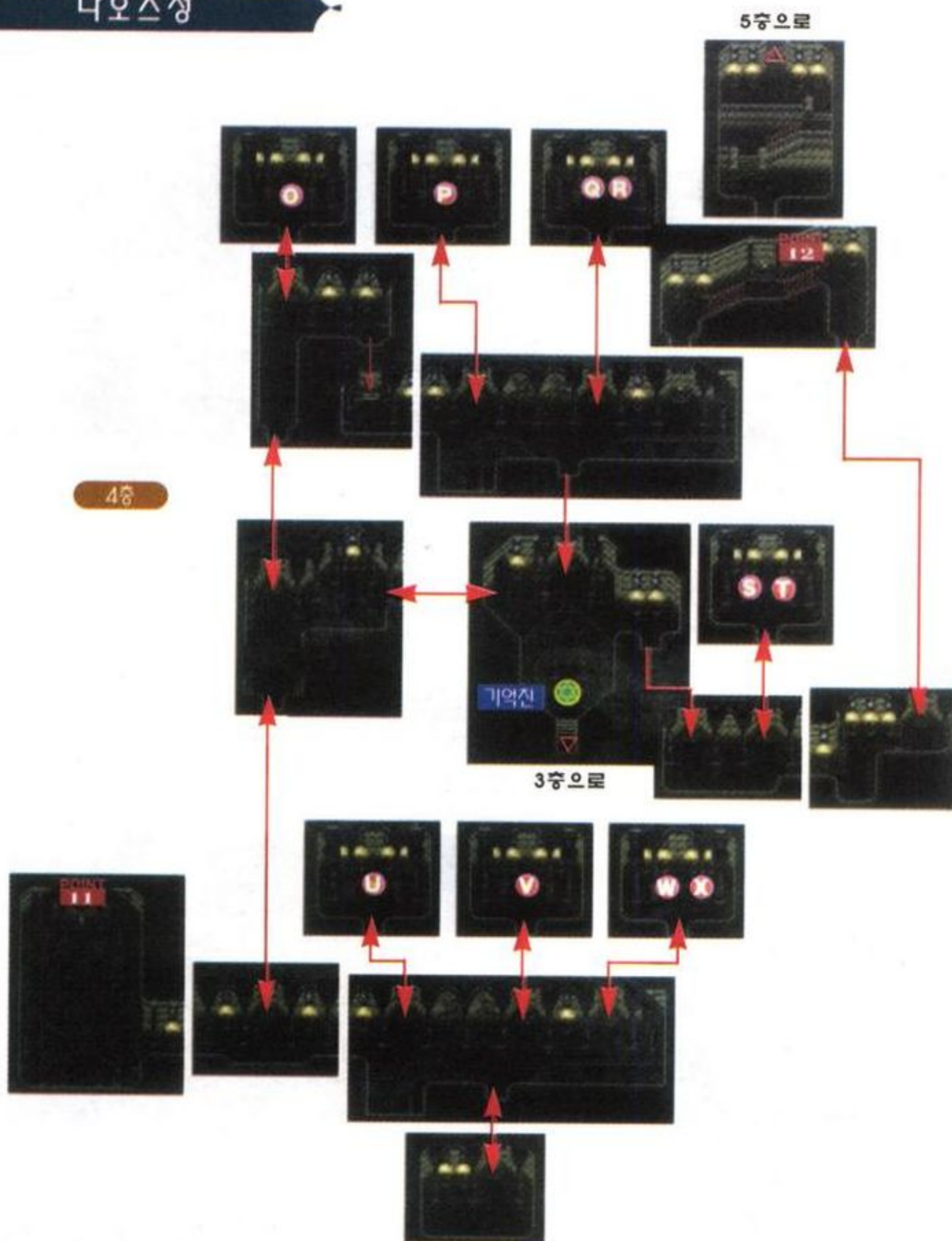
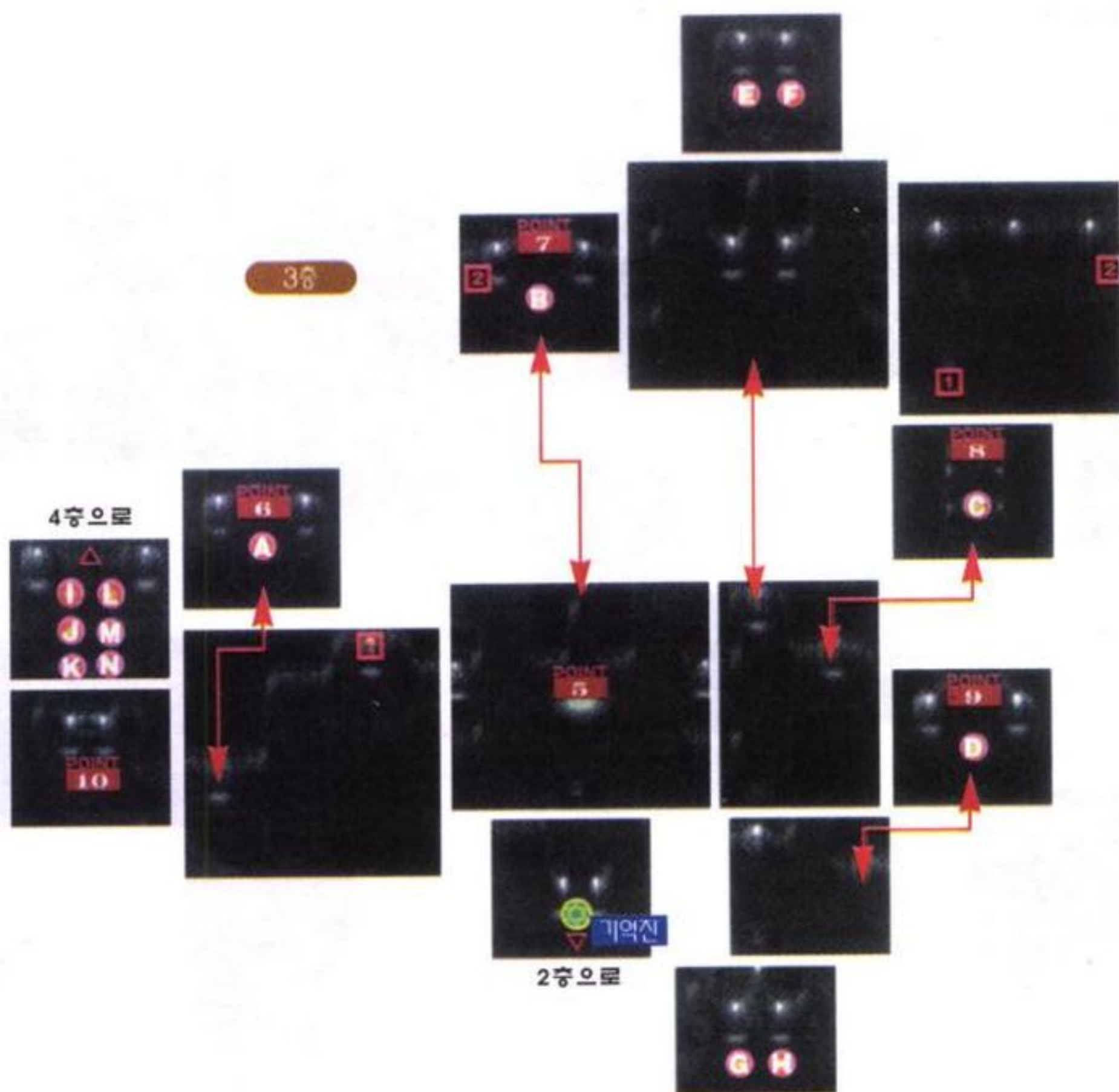
POINT 7

POINT 8

POINT 5

POINT 9

POINT 10

기억진

2층으로

쓸데없이 대미지를 입는 일이 없도록 하자. 기억진에서 저장을 하고 포인트 29로 들어가면 숙적 다오스가 일행을 기다리고 있다.

크레스: 다오스!! 이번에야말로 정말 결판을 내주겠다!!

다오스: 후후후…. 여기까지 오다니 대단하군. 네녀석들의 폭권에 경의를 표하는 뜻에서 전설의 용사로라도 불러 드릴까?

체스터: 헛소리마라!! 지금까지 네가 해온 일들을 후회하게 해주마!!

민트: 기다려 주세요!

크라스: 민트 가까이 가지마!!

다오스: 뭔가? 목숨이라도 구걸할 셈인가?

민트: 당신에게 물어보고 싶은 게 있습니다. 전에 당신은 우리들과는 싸울 이유가 없다고 했습니다…. 어째서지요?

다오스: 너희들이 마과학에 관여하는 자가 아니기 때문이다.

민트: 왜, 마과학이 안된다는 거지요?

다오스: 마과학은 마나의 힘을 있는대로 바닥을 내버리기 때문이다!! 나는 마과학을 사용하는 자들을 모두 죽여버리지 않으면 안된다!

크라스: 어째서 그렇게까지 마과학을 부정하지? 분명히 마과학의 힘은 엄청난 것이다…. 하지만 인간도 그렇게 어리석지는 않아! 더 이상 세계수를 말라죽게 하는 짓은 하지 않아!

다오스: 정말로 그렇게 생각하나? 내가 미드갈즈를 멸하지 않았더라면 지금의 유그드라실은 존재하지 않아.

크레스: 왜 그렇게까지 해서 유그드라실을 지키려는 거지!? 네가 바라는 것은 뭐냐?

다오스: 내게는 마나가 필요하다. 하지만 그 이유를 너희들에게 설명해봐야 이해하지 못한다.

체스터: 알고 싶지도 않아! 이제 와서 변명따위는 듣지 않겠어!

다오스: 하하하하하! 어째서 내가 변명하지 않으면 안되는 거냐?

크레스: 뭐라고!!

다오스: 네녀석들이야말로 나에 대한 무례를 사죄해야 하지 않나!

체스터: 이것이 바보취급을….

크레스: 설령… 어떤 이유가 있더라도…. 인간을 벌레처럼 살해하는 네놈을 절대로 용서할 수 없어.

다오스: 마음대로 지껄여라!! 나를 방해하겠다면 오직 멸할뿐!

크레스: 간다!!

다오스 성

7층

POINT 24

POINT 27

POINT 25

POINT 26

8층으로

6층으로

9층으로

POINT 28

기억진

8층

7층으로

11층

12층으로

10층으로

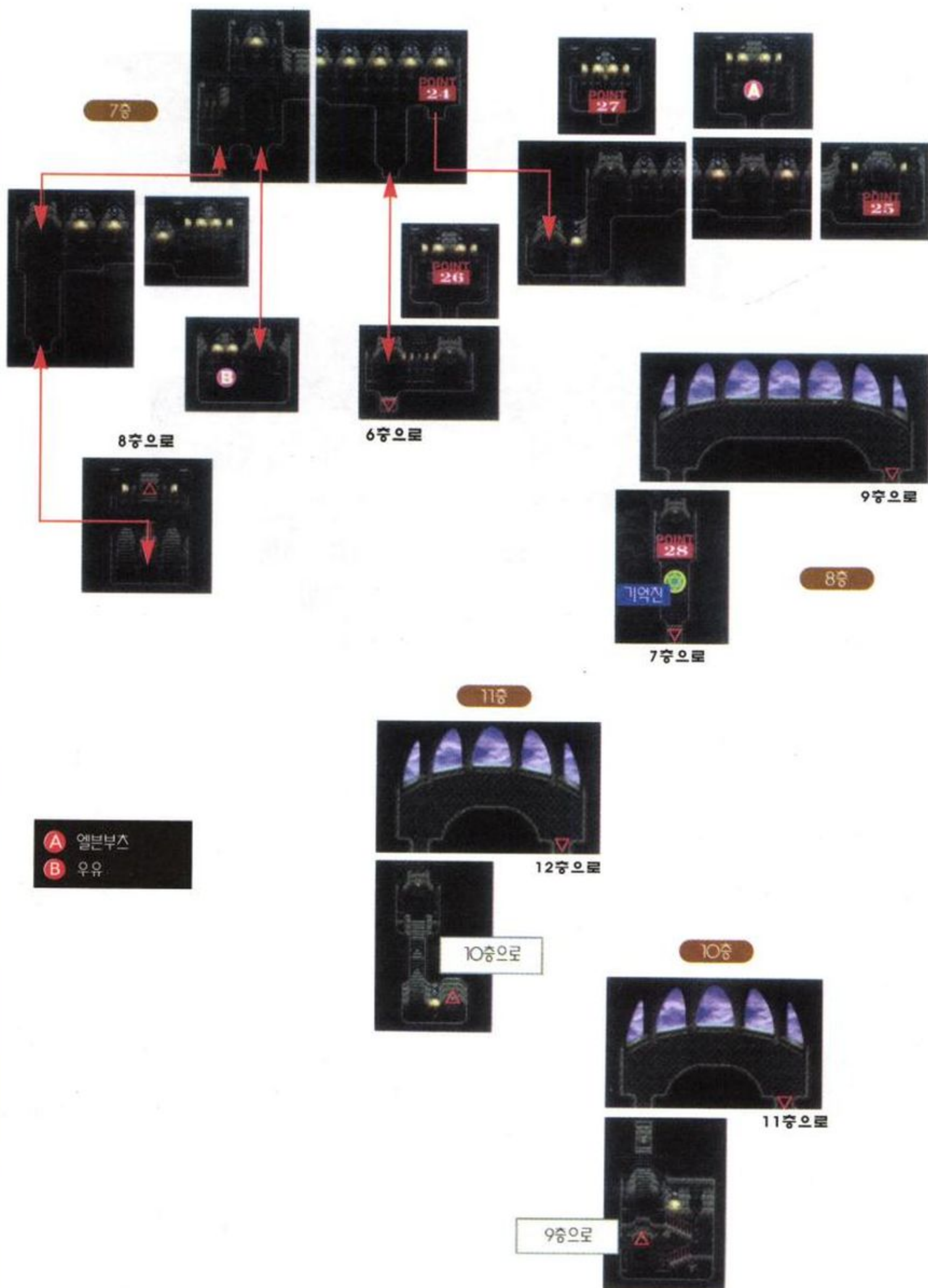
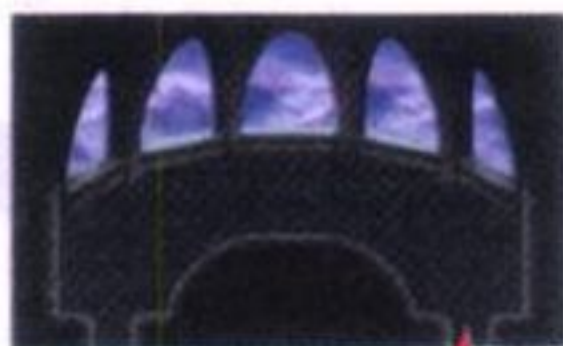
10층

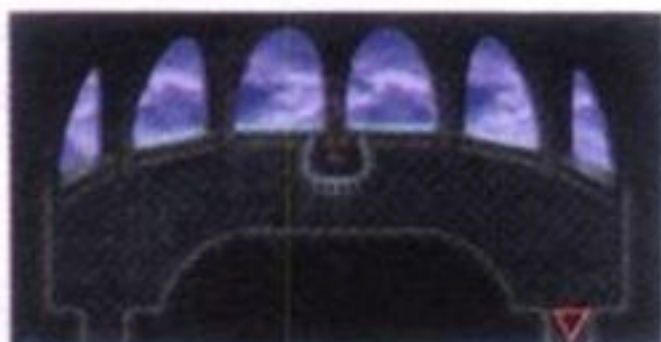
11층으로

9층으로

Ⓐ 엘븐부츠
Ⓑ 우유

다오스의 방

기억진

12층

11층으로

10층으로

9층

8층으로

다오스를 쓰러뜨리면 역사의 모든 진실이 그의 입을 통해 밝혀지게 된다.

魔科学は、
マナが枯渇してしまうほど
消費する技術だった。

마과학은 과연 인간을 위한 것인가?

すず
「もう、会えないんですね」

이별의 시간

서브 퀘스트

이 게임에는 메인 스토리 이외에도 수많은 숨겨진 이벤트가 준비되어 있다. 하지만 이 과정을 거치면 마지막 보스전이 싱거워지므로 클리어 후에 돌아보기를 권한다. 또한 이들 이벤트는 미래의 다오스성에 한번이라도 들어갔다와야만 발생하는 것이므로 쓸데없이 시간을 낭비하는 일이 없도록 하자.

○트렌트의 숲 · 심부 (トレントの森 · 深部)

전에 망가진 활을 엘프의 집락에 있는 무기점에서 엘븐보우로 고쳐서 받았다면 활 기술자에게서 트렌트의 숲 · 심부에 관한 정보를 얻을 수 있다. 그와 대화를 나눈 뒤 석판이 있는 곳으로 가보면 오리진이 트렌트의 숲 · 심부로 안내해 줄 것이다. 그런데 이곳은 현재의 세계와는 완전히 격리된 이공간(異空

間)이기 때문에 오리진의 힘을 사용한다고 해도 오랫동안 머무르는 것이 불가능하다. 따라서 크라스의 정신력(=TP)이 버틸 수 있는 한도 내에서만 활동할 수 있는 것이다. 하지만 TP는 아이템으로 얼마든지 회복이 가능하므로 걱정할 것은 없다. 트렌트의 숲 안쪽은 대단히 복잡한 길로 이루어져 있지만 곳곳의 지신들이 방향을 암시해주므로 그리 애먹지는 않을 것이다. 신성한 통나무(しんせいなるまるた)는 스타트 지점으로부터 「동→남→동남→남→동→남→동→동→남→동남→남」으로 이동한 곳에 있다.

지신들이 방향을 가르쳐 준다

이곳에는 신성한 통나무 이외에도 희귀한 아이템들이 산재해 있으므로 TP에 여유가 있다면 한번씩 돌아다녀보도록 하자. 신성한 통나무를 가지고 무기점으로 가서 활 기술자에게 말을 걸어보면 엘븐보우를 파워업시켜줄 것이다. 체스터는 뒤늦게 일행에 합류하기 때문에 쓸모있는 특기가 많이 있음에도 불구하고 레벨의 격차로 인해 찬밥신세가 되기 십상이다. 하지만 이제 파워업된 엘븐보우를 얻었으니 전투에 바로 투입해도 아무 손색이 없을 것이다.

○아이프리드의 보물 (アリフリードの寶)

프리즈 킬의 잡화점에 가보면 그라함(グラハム)이라는 사람이 있을 것이다. 그는 전설의 해적인 아이프리드의 아들로 아버지가 남긴 보물 중 금품은 모두 가져도 좋으니 진정한 보물(眞の寶)을 찾아다 달라고 부탁한다. 그가 건넨 고문서에는 「오딘을 정면으로 하여 펜릴을 왼쪽에 둔 세계의 중앙에 내 진정한 보물이 있다」라고 적혀 있다. 대화가 끝난 뒤 프리즈 킬을 나와 해당 위치를 찾아가 보면 프레이랜드행 항구 서쪽의 만 중앙에 위치한 아주 작은 섬임을 알 수 있다. 그곳에서 로자니아의 드레스(ロザニアのドレス)를 가져다가 그라함에게 주면 그는 어머니의 드레스를 들고 무척 기뻐하며 아버지가 남긴 보물들의 위치를 대략적으로 가르쳐 준다. 이때 크레스는 트레저헌터의 칭호를 얻을 수 있다.

아이프리드의 보물이 위치한 곳은 모두 총 22개소로 간단히 설명하면 다음과 같다. 어떤 보물이 있는지는 직접 확인해 보도록 하자. 단 (*)표시가 있는 곳은 다음 여행을 위해서 필수적인 아이템이 있는 곳이므로 반드시 챙겨두어야 한다.

아이프리드의 진정한 보물은 그의 아내였다

○모리아 갱도 지하 10층~21층(モーリア坑道 地下10階~21階)

입구에 들어서면 병사가 150년 전의 허가증을 보고 길을 내어준다. 이곳에는 새로 발견된 드워프의 유

지방	위치
북유크리드 대륙, 론 섬	베네치아 남쪽의 산에 둘러싸인 작은 모래사장
	베네치아 남서의 평야가 있는 섬
	론바레이 북동의 평야
남유크리드 대륙	모리슨의 집 서쪽의 반도 북부
	모리슨의 집 서쪽의 반도 남부
	미겔 북동의 바위가 있는 섬(*)
	유크리드 서쪽의 섬
아리 대륙	아리 동쪽 산위의 평야
	아리 북서쪽의 튀어나온 평원
펜릴 대륙	프리즈킬 남쪽의 안으로 들어와있는 모래사장
유밀 지방	유밀의 숲 동남쪽의 백사장
	프레이랜드행 항구 서쪽의 작은 섬(로자니아의 드레스)
	알바니스타 남동쪽의 두 개의 섬 가운데 남쪽 섬
알바니스타 북동	모리아 갱도 진북에 있는 평야와 숲이 있는 모래사장
	알바니스타 북동쪽의 작은 평원이 있는 섬
프레이랜드	올리브 빌리지 북쪽의 섬
	불꽃의 탑 북동의 바위산이 있는 섬의 모래사장
미드갈즈 주변	과거 다오스 성터 북쪽의 섬
	과거 다오스 성터 다리 남쪽에 있는 모래사장(*)
	과거 다오스 성터 남쪽에 있는 바위산이 있는 섬
	미드갈즈 성터 북서쪽에 있는 모래사장
	백화의 숲 북동에 있는 약간 튀어나온 부분

적을 탐사하기 위해 많은 모험가들이 와있다. 지하 9층에는 탐사대의 베이스캠프가 있으므로 이곳을 공략의 거점으로 삼도록 하자.

이곳에서 보급과 휴식이 가능하다

○모리아 갱도 지하10층~15층〉

그냥 계속 통로를 따라 내려가면 된다. 입구에서 홀리보틀이 저절로 깨어지는 것으로 볼 때 아래에는 뭔가 사악한 기운이 존재하는 것 같다.

○모리아 갱도 지하17층

지하 16층에서 17층으로 내려온 뒤 다리를 건너기 전에 밑으로 내려가 보면 마계의 장기(氣)가 충만한 곳이 있을 것이다. 이곳에서 크라스의 사기(?)로 그렘린레어(グレムリンレアー)와의 계약을 맺을 수 있는데 이때는 계약의 반지 사파이어(サファイア)가 필요하다(사파이어는 미래의 정령의 동굴에 있다).

크라스의 꾀임에 넘어가는 그렘린레어

17층에서 18층으로 내려가는 통로에는 간단한 퍼즐이 있는데 원리만 알면 아주 간단하다.

4개의 버튼이 모두 눌려진 상태가 되면 문이 열리는데 하나의 버튼을 밟으면 좌우의 버튼이 토글된다. 방법은 여러 가지가 있는데 가장 간단한 것을 소개하면 「○○●●」와 같이 2개의 버튼이 눌린 상태를 만든 후 맨 가장자리의 버튼을 밟는 것이다. 옆에 있는 워프 포인트는 비상탈출용이므로 나중에 이곳을 빠져나갈 때 사용하자.

버튼을 모두 누르면 문이 열린다

○모리아 갱도 지하18층

이곳은 시야가 좁아서 길을 찾기가 약간 어렵지만 특별한 장애물은 없으므로 간단히 통과할 수 있을 것이다. 왼쪽의 문으로 들어가 주문서 블랙홀을 얻은 뒤 다음 층으로 내려가자.

이런 곳에 주문서가!

○모리아 갱도 지하19층

이곳은 맵이 넓은 만큼 아이템도 상당히 풍부하다. 왼쪽으로 나와 다리를 건너면 캄캄해서 횃불밖에 보이지 않는 곳이 있는데 여기서는 블루캔들(ブルーキャンドル)과 그린토치(グリーントーチ)를 사용하면 된다. 이들 아이템은 아이

불이 없으면 통과하기 어렵다

프리드의 보물 중 (*)가 있는 곳에 있다.

○모리아 갱도 지하20층

이곳에서는 석상들이 길을 가로막고 있어서 좀처럼 지나갈 수가 없다. 막무가내로 들어가려 하면 튕겨져 나간다. 그러나 이곳을 통과할 수 있는 방법은 있다. 먼저 왼쪽에 있는 두 개의 기둥을 끼고 내려와 오른쪽에 위아래로 서있는 두사람의 사이로 들어간다. 그런 다음 오른쪽을 보고 있는 사람에게 일부러 튕겨지도록 하여 위를 보고 있는 사람의 시야를 피한 뒤 다시 앞에 있는 사람을 이용해서 오른쪽으로 튕겨져 나간다. 그리고 입구 옆에서 위를 보고 있는 사람의 등뒤로 유유히 내려가면 되는 것이다.

여기가 포인트다

○모리아 갱도 지하21층

지하 21층으로 내려와 아이템을 얻은 뒤 다리를 건너가면 역시 어두워서 길이 잘 보이지 않는 곳이 있는데 블루캔들과 그린토치를 사용하면 그리 어렵지 않을 것이다. 오른쪽 방에 있는 닌자에게서는 인법서 오월우를 470000갈드에 구입

할 수 있다. 암흑의 동굴에서 계약의 반지 에메랄드(エメラルド)를 가지고 오면 왼쪽의 장기가 나오는 곳에서 플루토를 만날 수 있다. 그는 그렘린과는 달리 일행의 청에 쉽게 응해주지 않는 듯 하다.

플루토(プルート)

마계를 다스리는 존재답게 엄청나게 강하다. 전원 레벨 90이상에서도 조금만 방심하면 단 2~3합에 끝날 수도 있다. 플루토는 주문을 외우는 속도가 대단히 빠른데다가 블랙홀 같은 초강력 주문을 마구 쏟아내므로 한번이라도 주도권을 놓치면 전멸하기 십상이다. 따라서 처음에 시작하자마자 크레스를 재빨리 접근시켜 차원창파참 등으로 일단 플루토의 움직임을 봉쇄하면서 나머지로 주문공격을 해서 공백을 없애주어야 한다. 주문은 속성을 따지지 말고 빅뱅이나 블랙홀 등 가장 강력한 것으로 사용하자.

한번 놓치면 접근하기조차 어렵다

드워프의 신전에는 엑스칼리버(?SWORD), 오의서 사자천렬파, 주문서 빅뱅 이외에도 어둠의 동굴에서 필요한 레드랜턴(レッドランタン)등의 많은 아이템이 있으므로 모두 챙겨두도록 하자. 우글거리는 강적들과 최악의 플루토까지…. 모리아 갱도는 정말 악몽을 방불케한다. 현재까지의 파워업으로도 다오스 정도는 식은 죽 먹기이지만 최강의 파티를 향해 조금만 더 기운을 내도록 하자.

○드워프의 신전 (ドワーフの神殿)

위쪽의 출구로 나가면 드워프의 신전으로 가는 통로가 나오는데 길목에서는 와이반과의 일전을 피할 수 없을 것이다.

와이반(ワイヴァーン)

와이반은 지속성에 약하지만 공중에 떠있기 때문에 그다지 효과를 기대하기는 어렵다. 또한 정면에서의 점프공격은 거의 차단당하므로 밑에서 치고 올라가는 기술이 가장 효과적이다. 현시점에서 그다지 강적은 아니므로 크레스의 차원창파참이나 빈틈이 적은 습조섬공파 등으로 제압이 가능할 것이다. 다른 캐릭터는 보유하고 있는 최강공격주문으로 대응하도록 하자.

드워프의 성역을 지키는 수문장

○어둠의 동굴(闇の洞窟)

어둠의 동굴은 길이 매우 간단한 대신 수수께끼가 약간 어렵지만 이것 역시 조금만 생각해 보면 간단히 해결되므로 걱정할 필요는 없다. 석판이 있는 곳에서는 「레드랜턴(적색)→레드랜턴+블루캔들(자색)→레드랜턴+블루캔들+그린토치(백색)」의 순으로 해당하는 색깔의 불을 켜주면 된다.

백색광의 문을 연 뒤 계속 가다 보면 등이 2개 있는 곳이 나오는데 석판에는 「4시 48분에 불을 쏘아라」라는 글이 적혀 있다. 이때는 크레스의 그림자를 이용해서 4시 48분을 가리키게 한 뒤 소서러링을 사용하면 문이 열릴 것이다.

삼색의 불을 모두 켜면 백색광이 된다

다음에 나오는 방에는 석판이 4개가 있는데 말이 뒤죽박죽으로 적혀 있어서 해독이 상당히 어렵다. 여기서는 왼쪽 위와 오른쪽 아래의 스위치를 밟아서 불이 들어오게 한 뒤 가운데의 원안에 들어가서 30초동안 기다리면 문이 열린다.

이곳에서 소서러링을 사용하자

안으로 들어가면 마계의 주민인 쉐도우와 계약을 맺을 수 있는데 이때는 계약의 반지 아메지스트(アメジスト)를 가지고 있어야 한다(아메지스트는 미래의 룬바레이에 있음).

주인을 구하기 위해 힘을 빌려주기로 한다

초코보의 이상한 던전 2

장르	던전형 RPG
제작사	스퀘어
발매일	98년 12월 23일
발매가	5,800엔

조코보는 왜 눈물을 흘려야 했는가?

초코보의 이상한 던전 2

97년말에 출시되어 상당한 주목을 받았던 「초코보의 이상한 던전」의 후속작이 1년만에 출시되었다. 한 마을을 중심으로 초코보 혼자서 스토리를 이끌어가던 전작과는 달리 모구리, 시드, 그리고 백마도사 시로마가 초코보와 함께 던전을 탐험하게 된다. 자! 이제 초코보와 함께 두 번째 던전 탐험을 떠나보자!

조작키 설명

방향키	초코보를 상하좌우로 움직인다
○버튼	공격 버튼
△버튼	메뉴를 불러온다
×버튼	대시를 사용해서 재빨리 이동한다
□버튼	제자리에서 방향을 바꿀 때 사용한다
스타트 버튼	초코보의 HP 회복 턴과 원기 감소 턴, 원기의 최대치, 초코보가 장비하고 있는 발톱의 공격력, 안장의 방어력, 내구도, 그리고 동료의 HP 상태를 확인한다
셀렉트 버튼	스타트 버튼으로 위의 메뉴를 연 다음 셀렉트 버튼을 누르면 들어올 수 있다. 훔친 길의 양, 총턴수, 세이브 횟수, 텔레포 횟수, 카피 횟수 등을 알 수 있다
L1, R1 버튼	초코보가 몬스터로 변했을 때 그 몬스터의 특수공격을 사용할 수 있고 마법을 사용할 경우에는 범위를 증가시킬 수 있다

읽으면 피가 되고 살이 되는 조언

1. 객기부리지 말자

당신의 NPC는 이미 나가 떨어졌고 HP마저 간들간들할 때 조금 더 살아보겠다고 움직이다가는 함정이나 몬스터에게 불의의 일격을 당할 수도 있다. 이렇게 되면 지금

초코보 및 그를 도와주는 등장 캐릭터들

초코보

이 게임의 주인공으로 친구인 모글리와 함께 여행을 다니고 있다. 인간과의 의사소통을 머리를 끄덕이는 것으로 소화하며 애정 표현이 뛰어나다. 주특기는 발톱공격

모글리

몬스터에게서 아이템을 훔치는 것이 특기인 모글리. 게임을 처음 시작할 때 던전의 룰에 대해서 가르쳐 준다

시드

시드의 특기는 지뢰설치로 말을 걸면 그 자리에 지뢰를 설치한다. 하지만 이 지뢰는 초코보가 밟아도 터지니 주의할 것

백마도사 시로마

시로마의 특기는 회복마법. 초코보의 체력이 떨어져서 노랗게 되었을 때에 체력을 회복시켜 준다. 그러나 한 층에 한번만 회복시켜주며 자기자신은 회복할 수 없다

까지 모아왔던 아이템이 모두 사라지고 돈은 1/2로 줄어든다. 일단 NPC가 죽었으면 텔레포의 두루말이를 사용해서 마을로 돌아오는 것이 현명한 방법이다. 모아 온 아이템으로 언제든지 복수해줄 수 있기 때문이다.

2. 아이템의 강화와 깃털 사이의 고민

조합에 조합을 이끌어서 발톱이나 안장을 +10으로 만들어 놨는데 이것을 깃털로 만들어야 하는가? 그렇다. 깃털이 우선되어야 한다. 초코보는 깃털만으로 단련시킬 수 있기 때문에 아주 중요한 아이템인 것이다. 그러므로 초반과 중반에는 깃털을 모으는데 주력하자.

3. NPC는 어떻게 회복시키지?

NPC도 생명체이니 만큼 HP가 줄어든다. 그리고 NPC가 있기 때문에 게임이 보다 쉽고 재미있어 지는 것이다. NPC의 HP를 회복시키는 방법은 포션을 NPC에게 던지면 된다. NPC 중에서 백마도사인 시로마도 스스로는 회복시킬 수 없다.

4. 얻으면 바로 사용해야 하는 아이템

HP의 최대치를 올려주는 아이템과 가질 수 있는 아이템의 용량을 하나 늘려주는 부자의 두루말이(ものもちのしおり)는 입수하는 즉시 사용해서 효과를 보아야 한다. 나중에 써봤자 더 효과가 늘어나는 것도 아니며 용량만 쓸데없이 차지하므로 재빨리 사용하자.

5. 빈병의 활용법

빈병(空のボトル)은 던전에서 줍거나 약을 사용하면 얻을 수 있다. 이 빈병을 이용해서 연못에서 새로운 약을 보충하거나 몬스터에게 던져서 엑기스로 만들 수도 있다. 아이템란에는 몇 개가 있던지 간에 하나로 인식하기 때문에 사용하기에 따라서는 훌륭한 아이템이 될 수 있다. 그러나 연못은 3번 이상 사용하면 금방 말라 버리기 때문에 용수 카드(わき水のカード)를 사용해서 다시 물을 보충하도록 하자. 아무튼 빈병이라고 그냥 버리지는 말자.

6. 아이템 감별법

가장 편리하고 안전한 방법은 식별이나 확신의 카드를 사용하는 것이다. 그러나 이 카드조차 알 수 없다면 그냥 사용해 보는 방법밖에는 없다. 이름을 알 수 없는 카드를 사용했을 때에 아이템 리스트가 나온다면 그 카드는 식별, 리페어, 분열, 변화, 광택, 무광, 녹스는 카드 중에 하나이다. 목걸이를 장비했을 때 체력이 회복되지 않으면 인내의 목걸이, 도둑이 훔치지 못한다면 가드의 목걸이, 맵을 잊어버리는 약이나 함정을 밟았는데 잊어버리지 않았다면 까먹지 않는 목걸이(忘れない首輪), 물위를 걸어다닐 수 있으면 소금쟁이의 목걸이(アメンボの首輪)이다. 이러한 카드나 목걸이 이외의 아이템은 될 수 있으면 2개 이상 얻은 다음 몬스터에게 던져서 알아보는 방법이 가장 안전하다.

7. 그래도 빨리 알아보고 싶다면…

HP는 없고 포션이 무엇인지 잘 모를 때 약을 먹어야 한다면 계단 가까이서 먹어보는 것이 가장 좋다. 그 이유는 그 층에서 걸린 상태이상 마법은 다음 층으로 넘어가면 없어지기 때문이다. 다음 층에 넘어가서도 힘든 상황이 계속 된다면 1번 조언을 참고해서 마을로 돌아가기 바란다.

8. 리사이클 박스를 이용하자!

아이템은 많이 가지고 있지만 모두 쓸모 없는 것뿐이라면 리사이클 박스의 진가가 여기서 발휘된다. 썩은 열매, 레벨 다운의 열매, 원기없는 열매, 무광 카드, 명계의 카드, 녹스는 카드, 피로의 열매, 아둔한 열매 등은 보이는 데로 리사이클 박스에 넣어서 재활용하고 용수 카드, 슬리플 카드, 컨퓨 카드, 토드 카드, 미니멈 카드는 상황에 따라 쓸모없다고 판단될 때 리사이클 박스를 사용하자. 특히 하나만 있어도 좋은 텔레포의 두루말이라든지 기억의 두루말이도 좋은 재활용품이 될 수 있다.

9. 적의 특수공격을 캔슬시키자

몬스터가 특수공격을 하려고 할 때, 공격 바가 완전히 차기 전에 접근하면 특수공격이 해소되면서 통상공격을 가해오는데 이러한 점을 이용하면 특수공격이 강한 뱀파이어나 흑마도사의 공격을 해소할 수 있다. 또한 특수공격이 강한 몬스터는 통상공격은 약한 편이므로 매우 효과적인 방법이라고 할 수 있다.

함정에 관한 설명

던전내에 설치되어 있는 함정을 미리 알아낼 수 있는 방법은 4가지가 있다. 첫 번째는 눈에 좋은 약을 마시는 방법이다. 두 번째는 함정이 있을 만한 곳에 ○버튼을 누르면 함정이 나타나는 것이다. 세 번째는 벽에 설치되어 있는 전등에 불을 켜는 것이다. 네 번째는 발전기에 선더를 걸어서 발동시키면 알아낼 수 있다.

레벨업의 마루
밟으면 초코보의 레벨이 올라간다 한번 밟으면 사라져 버린다.

점액
밟으면 슬로우 상태가 된다. 한번 밟으면 사라진다.

상태이상 마루
사일런스, 토드, 컨퓨 등의 스테이터스 이상을 불러일으킨다.

텔리포 피트
현재 있는 층의 어딘가로 텔레포트된다.

마법진(분홍색)
밟으면 다른 분홍색 마법진으로 워프한다.

마법진(파란색)
초코보의 회복력이 증가한다.

맵 망각의 마루
지금까지 기억하고 있던 맵을 모두 잊어버린다. 이 함정 역시 밟아도 사라지지 않으므로 다시 밟지 않도록 주의하자.

회전 마루
밟으면 캐릭터가 그 장소에서 회전하게 되는데 이때 빨리 피하지 않으면 장비가 벗겨지면서 주변으로 내팽개쳐진다.

수면 마루
수면가스가 뿜어져 나오면서 이것을 밟은 캐릭터를 잠들게 한다. 이것도 플로어에 계속 남는 함정이다.

마법진(붉은색)

이 안에 들어가면 마력이 증가한다.

변화의 마루

밟으면 초코보가 그 층에 있는 몬스터로 변한다. 변화중에는 해당 몬스터의 특수능력을 사용할 수 있다.

진흙 마루

초코보가 밟으면 그 장소에서 금방 벗어날 수 없다. 독의 마루처럼 그 층에 계속 남는다.

낙하 구멍

이곳을 밟으면 한층 아래로 떨어진다.

스프링의 마루

밟으면 진행방향으로 점프한다. 만약 떨어지는 곳에 또다른 함정이 있으면 피할 수 없게 된다.

마법진(노란색)

이 안에 들어가면 마법책을 읽을 수 없게 되지만 그와 반대로 마법 공격을 전혀 받지 않는다.

대미지의 마루

철심이 튀어나오면서 이것을 밟은 캐릭터에게 대미지를 입힌다. 이 함정은 한번 밟아도 사라지지 않는다.

독의 마루

밟으면 독의 피해를 입는다. 한번 나타나면 계속 플로어에 남기 때문에 주의가 필요하다.

지뢰

밟으면 주변에 있는 모든 대상에게 대미지를 준다.

발톱에 관한 설명

던전내에서 몬스터와의 전투를 조금이라도 편안하게 즐기기 위해서는 발톱을 튼튼하게 가꾸는 것이 중요하다. 미스릴의 발톱은 흔히 볼 수 있으며 공격력, 민첩성도 뛰어나기 때문에 자주 사용되는 발톱이다. 불의 발톱이나 빙결의 발톱 등 속성이 있는 발톱은 융합의 씨앗을 사용하면 각각의 속성을 함께 가질 수 있다. 갬블의 발톱은 몬스터에게 상태이상의 마법을 걸거나 헤이스트를 걸기도 하고 쓰러뜨리는 순간에 엑기스를 뽑아내기도 한다. 무엇이 일어날 지 모르는 재미있는 발톱 중 하나이다. 발톱에서 얻을 수 있는 깃털은 발톱이 파괴(내구도가 0이 되면)되면 저절로 생겨난다. 깃털 1의 경우는 발톱의 공격력이 +3에서 +5사이에 있을 때, 깃털 2의 경우는 +7이상일 경우 생겨난다. 강한 발톱을 만들고 싶다면 합성의 원리를 이해해야 하며 공격력과 한계 레벨이 높은 발톱을 바탕으로 점차 단련시켜야 한다. 예를 들면, 최악의 명중률을 자랑하는 강진의 발톱도 계속 합성하다 보면 명중률이 많이 올라간다.

명중률이 형편없는 기합의 발톱도 합성하면 명중률이 올라간다

쇠약의 발톱은 마이너스(-)가 될수록 강해진다

발톱의 이름	공격력	원기도	민첩성	한계 레벨	명중률	크리티컬율	속성·특수능력	가격	깃털1	깃털2
나무 발톱(木のツメ)	3	7	5	55	94	7	-	500	미스율 저하	회복 상승
철 발톱(鐵のツメ)	5	4	6	45	93	8	-	800	HP 최대 상승	EXP 상승
미스릴 발톱(ミスリルのツメ)	9	5	10	30	92	5	-	2000	크리티컬 상승	공격력 상승
가벼운 발톱(軽いツメ)	3	12	4	30	99	8	-	1000	헤이스트	피닉스
불의 발톱(炎のツメ)	7	4	7	40	92	10	불	2500	파이어볼	이프리트
빙결의 발톱(氷のツメ)	7	4	7	40	92	10	얼음	2500	프리저드 스톰	시바
전격의 발톱(雷のツメ)	7	4	7	40	92	10	전기	2500	선더크로스	라무
질풍의 발톱(疾風のツメ)	7	4	7	40	92	10	바람	2500	에어로올	실프
호리의 발톱(ホリーのツメ)	1	7	1	45	90	12	땅	1000	퀘이크올	타이탄
홀리의 발톱(ホーリーのツメ)	8	5	7	50	93	10	성	2500	마법력 상승	홀리

발톱의 이름	공격력	원기도	민첩성	한계 레벨	명중률	크리티컬율	속성·특수능력	가격	깃털1	깃털2
크리스탈의 발톱(クリスタルのツメ)	15	7	3	45	97	15	-	3000	프레어	카벙클
쇠약의 발톱(衰弱のツメ)	3	3	8	99	90	3	-	800	파워 슈트	피닉스
토드의 발톱(トードのツメ)	6	7	7	45	94	10	토드	3500	토드	???
독의 발톱(毒のツメ)	6	8	8	45	94	10	독	3500	포이즌	조금 어려운 파워풀
수면의 발톱(眠のツメ)	6	8	7	45	94	10	수면	3500	슬리플	유니콘
혼란의 발톱(混亂のツメ)	6	8	6	45	94	12	혼란	3500	컨퓨	라무
침묵의 발톱(沈默のツメ)	6	8	6	45	93	7	침묵	3500	사일런스	이프리트
소인의 발톱(こびとのツメ)	6	8	7	45	94	10	미니멈	3500	미니멈	실프
얼간이의 발톱(のろまのツメ)	6	8	7	45	94	10	슬로우	3500	슬로우	타이탄
크리티컬의 발톱(クリティカルのツメ)	7	5	7	40	12	25	-	1500	크리티컬UP	그라비데
강진의 발톱(大振りのツメ)	18	2	10	35	60	15	-	1500	HP 최대 상승	드릴 슈트
오더의 발톱(オーダーのツメ)	7	5	6	50	90	8	앞뒤로 공격	5000	미스율 저하	시바
아크의 발톱(アークのツメ)	7	5	6	50	90	8	전방으로 공격	5500	프레어	소환능력 상승
십자의 발톱(十字のツメ)	8	5	6	50	98	8	십자로 공격	5500	데전	홀리
탐욕의 발톱(いやしのツメ)	2	10	6	20	90	5	-	4000	드레인 업	유니콘
기합의 발톱(氣合のツメ)	20	1	8	40	85	15	-	1250	공격력UP	데스
원한의 발톱(うらみのツメ)	17	5	8	44	95	12	-	3000	바이오	공격력 상승
멀티의 발톱(マルチのツメ)	8	18	5	6	50	90	5방향으로 공격	6000	회복UP	오딘
왕자의 발톱(王者のツメ)	12	6	10	77	92	10	-	3200	HP 최대 상승	홀리
겐지의 발톱(源氏のツメ)	20	10	8	50	99	10	-	9000	공격력 상승	알테마
브랜드의 발톱(ブランドのツメ)	10	7	7	55	93	12	-	4000	프띠메테오	메테오
갬블의 발톱(ギャンブルのツメ)	13	5	4	50	70	30	???	776	크리티컬UP	랜덤소환

레버에 관한 설명

레버를 작동시키면 여러 가지 효과가 발생한다. 그 중에서 초코보에게 도움이 되는 것은 숨겨진 통로를 출현시키는 것과 플로어 내에 있는 구멍에 물을 넣어 주는 것, 아이템 상자가 떨어지는 것, 그리고 적을 아이템으로 만들어 주는 것이다.

무슨 일이 일어날까?

앗, 아이템 상자다!

작동결과	구체적인 효과	작동결과	구체적인 효과
꽝	아무 일도 일어나지 않는다	트랩 설치	방안 어딘가에 함정을 설치한다
구멍파기	구멍이 생기면서 밑으로 떨어진다	숨겨진 통로 출현	플로어 어딘가에 숨겨진 통로가 나타난다
몬스터 콜	방에 몬스터가 출현하여 초코보를 공격한다	용수	방에 있는 구멍에 물을 채운다
폭탄투하	ATB바가 붙은 폭탄이 떨어진다	아이템 상자 투하	아이템 상자가 한꺼번에 3~4개 떨어진다
아이템 소멸	방에 있던 아이템이 사라진다	적을 아이템으로	방안에 있는 몬스터가 아이템으로 바뀐다

안장에 관한 설명

초코보에게 있어 안장은 방어구이다. 이상한 던전을 탐험할 때에 오래 살아남기 위해서는 발톱의 성능보다 안장의 성능이 좋아야 한다. 미스릴의 안장은 한계레벨이 낮다는 약점이 있지만 기본 방어력이 높고 민첩성도 높기 때문에 가장 기본이 되는 방어구이다. 카운터의 안장은 초코보가 입은 대미지의 1/4을 적에게 되돌려 준다. 원거리에서 대미지를 입더라도 반드시 되돌려주는 편리한 방어구이다. 그러나 3포인트 이하의 대미지는 계산이 되지 않기 때문에 반격을 하지 않는다. 겐지의 안장은 가장 높은 방어력을 보이지만 그만큼 가장 찾기 힘들다.

안장도 합성할수록 강해진다

안장의 이름	방어력	원기도	민첩성	한계 레벨	회피율	특수방어	속성·내성	가격	깃털1	깃털2
나무 안장(木のクラ)	3	7	3	55	8	0	-	600	회피력 상승	회복 상승
철 안장(鐵のクラ)	5	4	4	45	7	0	-	1250	HP 최대 상승	EXP 상승
미스릴의 안장(ミスリルのクラ)	9	5	8	30	6	1	-	2000	크리티컬 상승	방어력 상승
가벼운 안장(軽いクラ)	2	12	22	30	2	1	-	1000	헤이스트	랜덤소환
불의 안장(炎のクラ)	7	4	5	40	8	5	불	2500	파이어볼	이프리트
얼음의 안장(氷のクラ)	7	4	5	40	8	5	얼음	2500	브리자드 스톰	시바
전기의 안장(雷のクラ)	7	4	5	40	8	5	전기	2500	선더크로스	라무
바람의 안장(風のクラ)	7	4	5	40	8	5	바람	2500	에어로올	실프
땅의 안장(地のクラ)	7	4	5	40	8	5	땅	2500	퀘이크 올	타이탄
성스러운 안장(聖のクラ)	6	5	5	40	8	5	성	2500	마법력 상승	홀리
크리스탈의 안장(クリスタルのクラ)	15	7	1	40	10	12	-	4800	프레아	카벙클
쇠약의 안장(衰弱のクラ)	3	3	6	99	10	10	-	800	슬로우	피닉스
개구리방지의 안장(カエルよけのクラ)	6	7	5	45	12	6	개구리	3500	토드	약간 어려운 파워플
독방지의 안장(毒よけのクラ)	6	7	5	45	10	7	독	3500	포이즌	약간 어려운 파워플
수면방지의 안장(眠りよけのクラ)	6	8	5	45	10	6	수면	3500	슬리플	유니콘
냉정의 안장(冷静のクラ)	6	8	5	45	10	5	혼란	3500	컨퓨	라무
침묵방지의 안장(沈黙よけのクラ)	6	8	5	45	10	5	침묵	3500	사이레스	이프리트
소인방지의 안장(こびとよけのクラ)	6	8	4	45	12	6	소인	3500	미니멈	실프
슬로우방지의 안장(のろまよけのクラ)	6	9	5	45	8	7	슬로우	3500	슬로우	타이탄
카운터의 안장(カウンターのクラ)	8	6	5	25	5	5	대미지	6000	바이오	오딘
원한의 안장(うらみのクラ)	17	5	6	44	8	8	-	4000	데스	특수방어상승
리플렉크의 안장(リフレクのクラ)	6	6	4	25	6	6	마법대미지	6000	그라비데	피닉스
신기루의 안장(しんきろうのクラ)	5	7	6	40	25	3	-	1800	데젼	메테오
왕자의 안장(王者のクラ)	12	6	6	77	7	2	-	4000	HP 최대 상승	홀리
겐지의 안장(源氏のクラ)	20	4	10	50	10	8	-	8000	방어력 상승	알테마
브랜드의 안장(ブランドのクラ)	10	7	5	55	12	7	-	4000	프띠메테오	바하무트

열매와 씨앗에 관한 설명

씨앗 중에는 레벨을 올리는 씨앗이 있는가 하면 원기의 최대치를 감소시키는 씨앗도 있기 때문에 무슨 씨앗인지 잘 모를 때는 사용하기가 힘들다. 그러므로 가능하면 식별의 카드나 확신의 카드로 정확한 명칭을 알아낸 후 사용하는 것이 좋다. 원기의 열매를 먹으면 원기의 최대치가 10 증가한다. 원기의 최대치는 200으로 이 정도면 아무 것도 먹지 않고도 보스까지 갈 수 있다. 소거의 씨앗을 몬스터에게 사용하면 그 몬스터는 사라지며 합성시에 사용하면 기본이 되는 발톱과 안장의 속성, 특수능력이 사라져 버린다. 편리한 능력만을 계승시킬 때 사용한다. 결합의 씨앗은 합성할 때에 사용하면 발톱의 공격방향과 특수능력, 안장의 내성을 결합시킬 수 있다.

반면에 융합의 씨앗은 합성할 때에 사용하면 발톱과 안장의 속성을 융합시킨다. 속성은 융합의 씨앗, 특수능력은 결합의 씨앗을 사용해야만 양쪽 모두 얻을 수 있다. 레벨의 씨앗은 레벨업의 열매와 마찬가지로 초코보가 먹으면 초코보의 레벨이 오르고 발톱과 안장 합성시에 사용하면 합성후의 발톱, 안장 레벨이 오른다.

다양한 종류의 열매와 씨앗

열매와 씨앗의 이름	효과	가격
너츠(ナッツ)	원기를 30 회복한다	100
라산의 열매(ラサンの實)	원기를 100 회복한다	200
맛있는 열매(おいしい實)	HP와 원기를 30 회복한다	400
한턱의 열매(ごちそうの實)	HP와 원기를 100 회복한다	500
썩은 열매(くさった實)	HP가 10 감소하고 원기를 10 회복한다	200
생명의 열매(いのちの實)	체력의 최대치가 1 증가한다	500
피로의 열매(つかれる實)	원기가 40 줄어든다	200
원기의 열매(元氣の實)	원기의 최대치가 10 증가한다	200
원기없는 열매(元氣ない實)	원기의 최대치가 10 감소한다	200
민첩성의 열매(すばやさの實)	먹으면 헤이스트 상태가 된다	400
아둔한 열매(のろまの實)	먹으면 슬로우 상태가 된다	400
지혜의 열매(知慧の實)	가장 낮은 마법 레벨이 1 오른다	100
레벨 업의 열매(レベルアップの實)	레벨이 1 오른다	1000
레벨 다운의 열매(レベルダウンの實)	레벨이 1 감소한다	200
불의 씨앗(火のタネ)	합성시에 넣으면 불 속성을 추가. 먹으면 원기 20 회복. 불이 약점인 몬스터에게 던지면 즉사	800
얼음의 씨앗(氷のタネ)	합성시에 넣으면 얼음 속성을 추가. 먹으면 원기 20 회복. 얼음이 약점인 몬스터에게 던지면 즉사	800
전기의 씨앗(雷のタネ)	합성시에 넣으면 전기 속성을 추가. 먹으면 원기 20 회복. 전기가 약점인 몬스터에게 던지면 즉사	800
바람의 씨앗(風のタネ)	합성시에 넣으면 바람 속성을 추가. 먹으면 원기 20 회복. 바람이 약점인 몬스터에게 던지면 즉사	800
땅의 씨앗(地のタネ)	합성시에 넣으면 땅 속성을 추가. 먹으면 원기 20 회복. 땅이 약점인 몬스터에게 던지면 즉사	800
성스러운 씨앗(聖のタネ)	합성시에 넣으면 성 속성을 추가. 먹으면 원기 20 회복. 성이 약점인 몬스터에게 던지면 즉사	800
소거의 씨앗(消去のタネ)	합성시에 넣으면 발톱과 안장의 속성과 특수능력이 사라진다	800
결합의 씨앗(結合のタネ)	합성시에 넣으면 특수능력과 공격방향을 결합한다	800
융합의 씨앗(融合のタネ)	합성시에 넣으면 속성을 융합한다	800
고정의 씨앗(固定のタネ)	합성시에 넣으면 능력치가 합성의 영향을 받지 않는다	800
레벨의 씨앗(レベルのタネ)	합성시에 넣으면 발톱과 안장의 레벨이 1 오른다	800

목걸이에 관한 설명

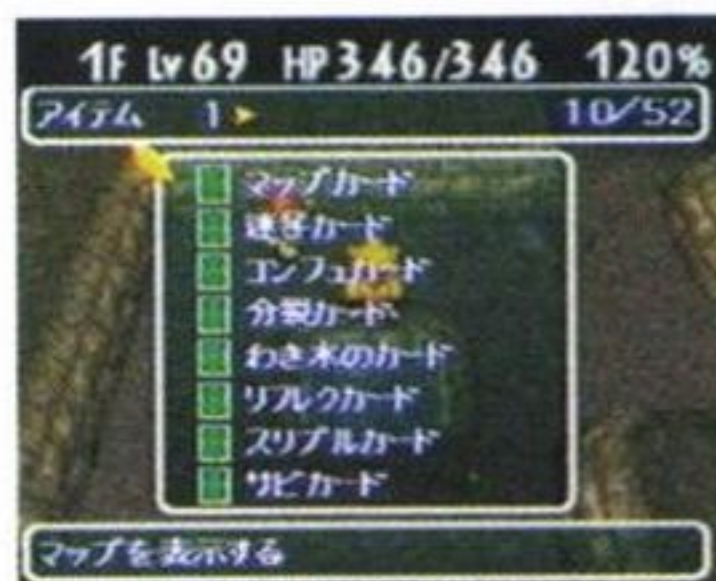
공격도 아니고 방어도 아닌 특수한 효과를 초코보에게 더해주는 장비가 바로 목걸이이다. 목걸이는 좋고 나쁨의 확률이 반반이기 때문에 처음 얻었을 때에는 곧바로 장비하기보다는 한번 확인한 후에 착용하는 것이 좋다. 가드의 목걸이는 도둑이 아이템을 훔쳐가지 못하도록 방지해주는데 도둑이 아이템을 훔치기 전에 쓰러뜨리면 도둑의 열쇠(シーフのカギ)를 얻을 수 있다. 건강의 목걸이를 장비하면 원기감소 턴이 10 증가하고 회복턴은 10이 줄어든다. 특히 회복 상승의 깃털과 함께 사용하면 그 효과는 극대화된다. 브랜드의 반지는 브랜드 시리즈의 하나로 같은 시리즈의 발톱으로 안장과 함께 사용하면 성능이 대폭 향상되지만 가격이 제일 비싸다.

얻기 힘든 회복의 목걸이와 값깍기 목걸이

목걸이 이름	효과	가격
인내의 목걸이(がまんの首輪)	원기가 줄어들지 않는 대신에 HP가 회복되지 않는다	4000
가드의 목걸이(ガードの首輪)	훔치기를 방지한다	4000
스테미너의 목걸이(スタミナの首輪)	원기 감소 턴이 10 줄어든다	4000
건강의 목걸이(健康の首輪)	원기 턴이 10 증가, 회복 턴이 10 감소	4000
어깨 결림의 목걸이(肩こりの首輪)	원기 감소 턴이 10 줄어든다	4000
회복의 목걸이(回復の首輪)	회복 턴이 10 줄어든다	4000
불행의 목걸이(不幸の首輪)	회복 턴이 10 늘어난다	???
까먹지 않는 목걸이(忘れない首輪)	함정에 걸려도 지도를 까먹지 않는다	4000
생명의 목걸이(命づなの首輪)	레벨 드레인을 방지한다	4000
소금쟁이의 목걸이(アメンボの首輪)	물위를 걸어다닐 수 있다	15000
실패의 목걸이(からぶりの首輪)	공격을 헛치기 쉬워진다	4000
내마의 목걸이(耐魔の首輪)	몬스터의 마법공격에 강해진다	4000
주문의 목걸이(呪いの首輪)	장비가 모두 주문에 걸린다	4000
천벌의 목걸이(ばちあたりの首輪)	함정을 반드시 작동시킨다	15000
마물의 목걸이(魔物の首輪)	미니 맵에 몬스터의 위치가 나타난다	4000
값 깎기 목걸이(値切の首輪)	통상 가격의 25%를 깎을 수 있다	15000
브랜드의 목걸이(ブランドの首輪)	브랜드의 발톱과 안장을 강화할 때 쓰이는 목걸이	65000

카드에 관한 설명

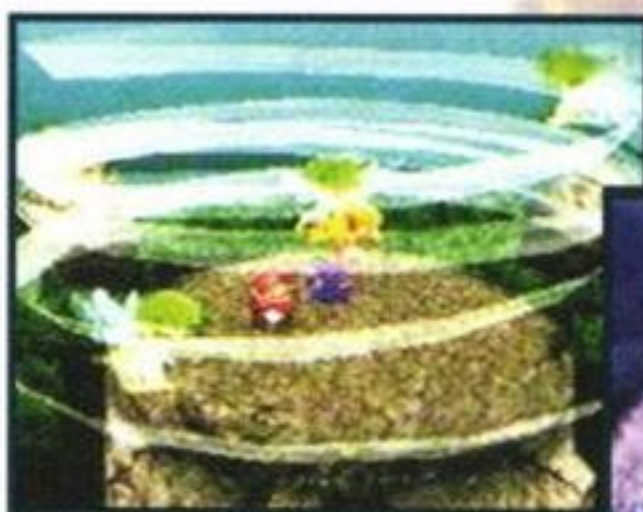
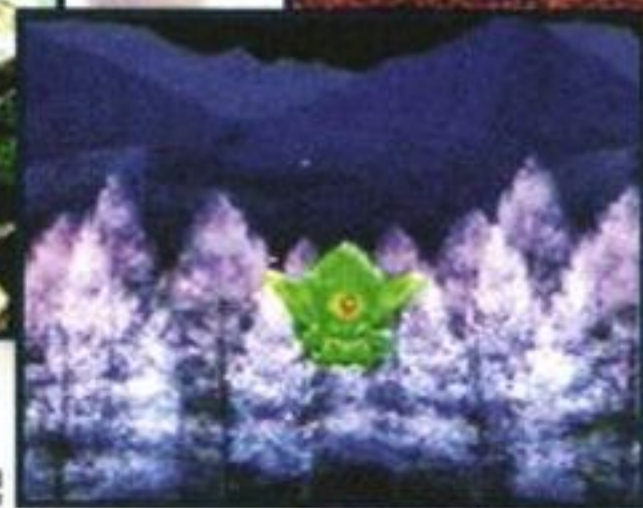
아주 다양한 효과를 볼 수 있는 아이템이 바로 카드이다. 식별의 카드는 반드시 한 개 이상 갖고 던전에 들어가는 것이 좋다. 분열 카드는 얻기 힘든 아이템 중에 하나로 이것을 사용하면 어떤 아이템이라도 2개로 분열하는데 몬스터에게 사용하더라도 역시 2개로 분열한다.

명계의 카드를 사용하면 사신이 등장해서 초코보의 뒤를 따라다닌다. 자신이 사용하거나 몬스터에게 던져도 같은 효과가 나타나므로 재빨리 위층 계단으로 올라가야 한다.

카드를 잘 사용해야만 진행이 수월해진다

카드의 이름	효과	가격
식별의 카드(識別のカード)	아이템을 식별한다	100
확신의 카드(確信のカード)	모든 아이템을 식별한다	500
맵 카드(マップカード)	현재 층에 있는 아이템과 적의 위치를 알 수 있다	300
워프 카드(ワープカード)	현재 층의 어딘가로 워프한다	500
분열 카드(分裂カード)	선택한 아이템이 하나 증가한다	500
변화 카드(變化カード)	선택한 아이템이 랜덤으로 변한다	200
용수 카드(わき水のカード)	플로어 구멍에 물을 채워 넣는다	300
슬리플 카드(スリプルカード)	수면 상태로 만든다	100
컨퓨 카드(コンピュカード)	혼란 상태로 만든다	100
토드 카드(トードカード)	개구리로 만든다	100
미니멈 카드(ミニマムカード)	미니멈 상태로 만든다	100
리플렉트 카드(リフレクトカード)	레플렉트의 효과를 얻는다	800
미아 카드(迷子カード)	사용하면 맵을 잊어버린다	500
광택 카드(ツヤ出しカード)	장비품의 레벨이 1 증가한다	500
무광 카드(ツヤ消しカード)	장비품의 레벨이 1 감소한다	500
리페어 카드(リペアカード)	장비품의 내구도가 10 증가한다	500
녹스는 카드(サビカード)	장비품의 내구도가 10 감소한다	500
명계의 카드(冥界のカード)	사신이 나타나서 초코보를 공격한다	100

마석에 관한 설명

1F Lv69 HP346/346 119%
アイテム 7/52
ラムウの魔石
ラムウの魔石
イフリートの魔石
タイタンの魔石
タイタンの魔石
シルフの魔石
カーバンクルの魔石

마석이 많으면 보스도 쉽게 처리할 수 있다

실프의 마석

카벙클의 마석

이프리트의 마석

마석의 이름	효과	가격
이프리트의 마석(イフリートの魔石)	지옥의 화염으로 화면내의 몬스터에게 불속성의 공격을 가한다	2000
라무의 마석(ラムウの魔石)	심판의 번개로 화면내의 몬스터에게 전기 속성의 공격을 가한다	2000
시바의 마석(シヴァの魔石)	다이아몬드 더스트로 화면내의 몬스터에게 얼음속성의 공격을 가한다	2000
실프의 마석(シルフの魔石)	바람의 속삭임으로 화면내의 몬스터에게 바람속성의 공격을 가한다	2000
타이탄의 마석(タイタンの魔石)	대지의 분노로 화면내의 몬스터에게 땅속성의 공격을 가한다	2000
유니콘의 마석(ユニコーンの魔石)	힐혼으로 화면내의 몬스터에게 성 속성의 공격과 초코보의 체력을 완전회복시킨다	2000
카벙클의 마석(カバンクルの魔石)	루비의 빛으로 약 30턴간 공격력, 방어력을 높여준다	2000
오딘의 마석(オーディーンの魔石)	참철검이나 궁그닐로 화면내의 몬스터에게 대미지를 준다	2222
바하무트의 마석(バハムトの魔石)	메가 프레어로 화면내의 몬스터에게 대미지를 준다	2000

마법책에 관한 설명

파이어나 브리자드 등의 마법은 레벨이 각각 8과 17이상이 되면 파워업된다. 조금 어려운 책(小難しい本)은 이것에 대응하는 깃털이 없으면 랜덤(ランダム)밖에 고를 수 없다. 대응하는 깃털은 총 8종류로 슬로우, 포이즌, 슬리플, 미니멈, 토드, 컨퓨, 사일런스가 있으며 이 책에는 레벨이 존재하지 않는다. 어려운 책(難しい本)은 조금 어려운 책보다 상위의 마법인 헤이스트, 데젼, 그라비데, 프띠메테오, 데스, 프레어, 바이오를 사용할 수 있다. 매우 어려운 책(超小難しい本)은 궁극의 마법을 사용할 수 있지만 대응하는 깃털이 있어야만 그 마법을 사용할 수 있다.

제일 강력한 마법인 홀리

프레어도 그에 못지 않다

HP가 없을 때 드레인은 많은 도움이 된다

마법책의 이름	효과	가격
파이어의 책(ファイアの本)	불의 마법을 발동한다. 레벨이 오르면 파이라, 파이가를 발동한다	200
브리자드의 책(ブリザドの本)	얼음의 마법을 발동한다. 레벨이 오르면 브리자라, 브리자가를 발동한다	200
선더의 책(サンダーの本)	전기의 마법을 발동한다. 레벨이 오르면 선더라, 선더가를 발동한다	200
에어로의 책(エアロの本)	바람의 마법을 발동한다. 레벨이 오르면 에어로라, 에어로가를 발동한다	200
퀘이크의 책(クエイクの本)	땅의 마법을 발동한다. 레벨이 오르면 퀘이라, 퀘이가를 발동한다	200
드레인의 책(ドレインの本)	드레인의 마법을 발동한다. 적의 HP를 흡수해서 자기의 것으로 만든다	400
조금 어려운 책(小難しい本)	슬로우, 포이즌, 슬리플, 미니멈, 토드, 컨퓨, 사이레스의 마법을 발동한다	300
어려운 책(難しい本)	헤이스트, 데젼, 그라비데, 프띠메테오, 데스, 프레어, 바이오의 마법을 발동한다	400
매우 어려운 책(超難しい本)	메테오, 알테마, 홀리의 마법을 발동한다	1000

기타 아이템에 관한 설명

클러시 스톤으로 길을 만든다

텔레포의 두루말이를 몬스터에게 던지면…

아이템 이름	효과	가격
빈병(空のボトル)	약을 마시고 나면 생긴다. 물구덩이에서 약을 담거나 몬스터를 엑기스로 만들 수 있다	10
돌(石)	던지면 몬스터에게 대미지를 준다	2
파워 스톤(パワーストーン)	던지면 몬스터에게 대미지를 준다	4

아이템 이름	효과	가격
클러시 스톤(クラッシュストーン)	던지면 폭발하면서 대미지를 준다. 벽도 파괴	20
워프 스톤(ワープストーン)	던지면 몬스터가 층 내의 어딘가로 워프한다	30
도둑의 열쇠(シーフのカギ)	흰색 보석상자를 열 수 있다	2000
텔레포 박스(テレポボックス)	아이템 한 개를 마을 창고로 이동한다	1000
기억의 두루말이(記憶のしおり)	층을 나갈 때 게임을 저장할 수 있다	300
텔레포의 두루말이(テレポのしおり)	사용하면 던전에서 탈출한다	300
부자의 두루말이(ものもちのしおり)	사용하면 소지할 수 있는 아이템이 하나 증가한다	10000

약에 관한 설명

아이템 중에서 가장 많이 널려있는 것이 바로 약이다. 빈 병이 있으면 물구덩이에서 얻을 수 있고 던전내에서도 자주 등장한다. 망각의 약 이외에는 그다지 위험한 약은 없기 때문에 먹어보거나 몬스터에게 던져서 이름을 알아두도록 하자. 포션이나 하이포션은 가장 기본적인 약으로 초코보의 HP가 많이 떨어졌거나, NPC의 HP를 회복할 때에 쓰이기도 한다. 또한 언데드 계통의 몬스터에게 사용하면 회복량만큼 대미지를 줄 수 있다. 투명약을 마시면 몬스터가 초코보를 알아보지 못하기 때문에 공격을 일절 받지 않는다. 그 효과는 보스전에서도 유효하기 때문에 언제나 1개 이상은 들고 다니는 것이 좋다. 헤이스트의 약 역시 보스전에서 효과가 있는데 약 30턴동안 2회 공격이 가능하므로 2배 이상의 대미지를 줄 수 있다. 망각의 약을 마시면 모든 아이템이 명칭 불가능으로 변하기 때문에 가뜩이나 머리가 나쁜(?) 초코보에게 있어 가장 치명적인 약이라고 할 수 있다.

망각의 약은 조심!

아이템 이름이 다 지워진다

약의 이름	효과	가격
포션(ポーション)	HP를 30 회복한다	50
하이 포션(ハイポーション)	HP를 100 회복한다	200
엑스 포션(エクスポーション)	HP를 전부 회복한다	500
에릭서(エリクサー)	상태이상, HP와 원기를 전부 회복한다	1000
데스펠의 약(デスペルの薬)	장비하고 있는 아이템의 주문을 푼다	300
스펠의 약(スペルの薬)	장비하고 있는 아이템이 주문에 걸린다	300
투명약 (透明薬)	약 30턴간 투명상태가 된다	300
슬로우의 약(スロウの薬)	약 30턴간 슬로우 상태가 된다	100
헤이스트의 약(ヘイストの薬)	약 30턴간 헤이스트 상태가 된다	100
사일런스의 약(サイレスの薬)	약 30턴간 침묵상태가 된다	100
독약(毒薬)	약 40턴간 독상태가 되어 대미지를 입는다	100
해독제(解毒剤)	독상태를 치료한다	100
만능약(万能薬)	슬로우, 헤이스트, 토드, 침묵 등의 상태이상을 치료한다	500
폭발약(爆發薬)	사용한 장소를 중심으로 주변에 대미지를 준다	50
변화의 약(變化の薬)	플로어에 있는 몬스터로 변화한다	100
망각의 약(忘すれんぼうの薬)	아이템의 이름이 불분명해진다	200
눈에 좋은 약(目のいい薬)	플로어 내에 있는 함정을 볼 수 있다	100
어둠의 약(くらやみの薬)	약 30턴간 암흑상태가 된다	100

초코보의 깃털에 관한 설명

발톱과 안장의 내구력이 0이 되면 부서지면서 초코보의 능력을 올리는 이상한 깃털로 변한다. 그래서 깃털을 얻기 위해 일부러 발톱이나 안장을 깨뜨리기도 하지만 이들 무기와 방어구는 힘들게 얻기 때문에 고민에 빠지게 된다. 그러나 기나긴 모험에서 살아남으려면 초코보 자신을 키워야 한다. 깃털은 대부분 초코보의 능력과 자질을 올려주기 때문에 이들을 우선적으로 얻는 방향으로 진행해야 한다. 특히 초반에는 HP 최대 상승, 공격력 상승, 방어력 상승, EXP 상승 등의 기본적인 깃털을 얻는데 주력하도록 하자.

기초체력은 깃털로 단련하자

깃털의 이름	효과
파이어 볼(ファイアボール)	공격범위를 지정해서 파이어를 사용
브리자드 스톰(ブリザゾストーム)	공격범위를 지정해서 브리자드를 사용
선더 크로스(サンダークロス)	공격범위를 지정해서 선더를 사용
에어로 올(エアロオール)	화면 전체의 적에게 에어로를 사용
퀘이크 올(クエイクオール)	화면 전체의 적에게 퀘이크를 사용
드레인 업(ドレインアップ)	드레인 공격의 파워가 올라감
슬로우(スロウ)	'약간 어려운 책(小難しい本)'으로 슬로우를 선택할 수 있다
토드(トード)	'약간 어려운 책(小難しい本)'으로 토드를 선택할 수 있다
포이즌(ポイズン)	'약간 어려운 책(小難しい本)'에서 포이즌을 선택할 수 있다
슬리플(スリプル)	'약간 어려운 책(小難しい本)'에서 슬리플을 선택할 수 있다
컨퓨(コンピュ)	'약간 어려운 책(小難しい本)'에서 건퓨를 선택할 수 있다
사일런스(サイレス)	'약간 어려운 책(小難しい本)'에서 사일런스를 선택할 수 있다
미니멈(ミニマム)	'약간 어려운 책(小難しい本)'에서 미니멈을 선택할 수 있다
헤이스트(ヘイスト)	'어려운 책(難しい本)'에서 헤이스트를 선택할 수 있다
프레어(フレア)	'어려운 책(難しい本)'에서 프레아를 선택할 수 있다
데스(デス)	'어려운 책(難しい本)'에서 데스를 선택할 수 있다
데전(デジョン)	'어려운 책(難しい本)'에서 데전을 선택할 수 있다
그라비데(グラビデ)	'어려운 책(難しい本)'에서 그라비데를 선택할 수 있다
프띠메테오(プチメテオ)	'어려운 책(難しい本)'에서 프띠메테오를 선택할 수 있다
바이오(バイオ)	'어려운 책(難しい本)'에서 바이오를 선택할 수 있다
홀리(ホーリー)	'매우 어려운 책(超難しい本)'에서 홀리를 선택할 수 있다
알테마(アルテマ)	'매우 어려운 책(超難しい本)'에서 알테마를 선택할 수 있다
메테오(メテオ)	'매우 어려운 책(超難しい本)'에서 메테오를 선택할 수 있다
약간 어려운 파워풀(小難しいパアプル)	'약간 어려운 책(小難しい本)'으로 사용하는 마법력이 오른다
HP 최대 상승	HP의 최대치가 10% 오른다
공격력 상승(攻擊力UP)	직접 공격력 10 오른다
방어력 상승(防御力UP)	적의 직접 공격에 대한 방어력이 10 오른다
크리티컬 상승(クリティカルUP)	크리티컬 공격의 확률이 10% 오른다
미스율 저하(ミス率DOWN)	공격 미스의 확률이 10% 감소한다
회피율 상승(回避率UP)	적의 공격에 대한 회피율이 10% 오른다
회복 상승(回復UP)	HP의 회복턴이 8턴 줄어든다
원기 상승(元氣UP)	원기의 감소 스피드가 감소한다

깃털의 이름	효과
EXP 상승	적을 죽여서 얻는 경험치가 10% 오른다
마법력 상승(魔法力UP)	공격 마법력이 모두 오른다
특방어 상승(特防御UP)	적의 특수공격에 대한 방어율이 오른다
소환능력 상승(召喚能力UP)	불러낸 소환수의 공격력이 오른다
이프리트(イフリート)	이프리트가 동료로 된다
시바(シヴァ)	시바가 동료로 된다
라무(ラムウ)	라무가 동료로 된다
실프(シルフ)	실프가 동료로 된다
타이탄(タイタン)	타이탄이 동료로 된다
카벙클(カーバンクル)	카벙클이 동료로 된다
유니콘(ユニコーン)	유니콘이 동료로 된다
오딘(オーディーン)	오딘이 동료로 된다
바하무트(バハムート)	바하무트가 동료로 된다
랜덤 소환(ランダム召喚)	소환수가 랜덤하게 나타난다

몬스터를 국물로… 알기 쉬운 엑기스 추출법

이 게임에서 엑기스를 얻기 위해서는 쓰고 남은 빈 병을 재활용해서 몬스터를 국물로 만들어 집어넣어야 한다. 빈 병을 던져서 몬스터가 죽으면 엑기스로 변화한다. 빈 병으로 몬스터에게 입힐 수 있는 대미지는 4이다. 엑기스는 발톱이나 안장을 조합할 때 효과를 더해주며 단독으로 사용할 수도 있다. 엑기스의 효과를 알기 위해서는 식별의 카드(識別のカード)를 사용해야 한다.

병을 던져서 엑기스로 만들자

엑기스 이름	효과	발톱 합성시 추가효과	안장 합성시 추가효과
고블린의 엑기스	원기를 회복한다	원기도 2 상승	원기도 2 상승
식물의 엑기스	HP와 원기를 많이 회복한다	독	독을 회피
마법사의 엑기스	침묵상태가 된다	침묵	침묵을 회피
봄의 엑기스	폭발해서 대미지를 입힌다	불속성	불속성
매드맨의 엑기스	슬로우 상태가 된다	슬로우	슬로우
마그마맨의 엑기스	합성시에 불속성을 추가한다	불속성	불속성
아이스맨의 엑기스	합성시에 얼음속성을 추가한다	얼음속성	얼음속성
거대생물의 엑기스	HP의 최대치가 증가한다	내구도 50	내구도 50
미이라의 엑기스	혼란 상태로 된다	브랜드의 발톱	브랜드의 안장
반어인의 엑기스	합성시에 얼음속성을 추가한다	얼음속성	얼음속성
날개의 엑기스	합성시에 바람속성을 추가한다	바람속성	바람속성
톤베리의 엑기스	원기를 많이 회복한다	크리티컬율 3 상승	특수방어 2 상승
미니메이지의 엑기스	소인이 된다	소인	소인을 회피
도적(ぬすっと)의 엑기스	헤이스트 상태가 된다	명중율 3 상승	회피율 3 상승
거인의 엑기스	HP를 많이 회복한다	민첩성 2 상승	민첩성 2 상승

엑기스 이름	효과	발톱 합성시 추가효과	안장 합성시 추가효과
작은 동물의 엑기스	원기를 조금 회복한다	명중률 3 상승	회피율 3 상승
거북이의 엑기스	슬로우 상태가 된다	민첩성 2 상승	민첩성 2 상승
임프의 엑기스	원기를 많이 회복한다	크리티컬율 3 상승	특수방어 2 상승
모그라의 엑기스	주변이 어두워진다	땅속성	땅속성
무스의 엑기스	합성시에 얼음속성을 추가한다	얼음속성	얼음속성
프링의 엑기스	합성시에 불속성을 추가한다	불속성	불속성
제리의 엑기스	합성시에 전기속성을 추가한다	전기속성	전기속성
개구리의 엑기스	개구리로 변화한다	카엘	카엘을 회피
플로타이의 엑기스	잠들어 버린다	수면	수면을 회피
언데드의 엑기스	혼란상태가 된다	혼란	혼란을 회피
웜의 엑기스	HP와 원기를 조금 회복한다	공격력 1 상승	방어력 1 상승
슬러그의 엑기스	슬로우 상태가 된다	슬로우	슬로우를 회피

제 1던전. 산기슭 던전(1~10층)

モーグリ
「なあ……
おまえもそう思うよな。▼

이상한 던전을 발견하자 기뻐하는 모글리

던전 입구에서

모글리 : 오, 저것은… 보기만 해도 신비스러운 입구…

이것은, 이것은 틀림없이 던전의 입구!

그래! 틀림없어! 겨우 찾았구나!

역시 이 모글리님의 느낌은 틀리지 않았어.

그래 나의… [이름 입력, 초기 설정은 모글리(モーグリ))].

그래, 이 모글리님의 느낌은 틀리지 않았다구.

모글리 : 음… 너도 그렇게 생각하는 거지?

…야, 듣고 있는 거야?

야… [이름 입력, 초기 설정은 초코보(チョコボ)]

모글리 : 듣고 있지 않았군, 초코보.

뭐 괜찮아. 보물 찾아 삼만리… 거의 찾을 수 없는 희귀한 아이템…

긴 여행이었지… 그리고 그 끝에서 본 이 던전을 들어 가보지 않고 지나가는 건, 희귀한 아이템 수집가로서의 이름에 먹칠을 하는 거야.

좋아, 들어가자! 초코보, 괜찮으니 들어가자고!

뭐하고 있는 거야, 너도 빨리 들어와!

●지하 1층

모글리 : 뭐? 들어온 계단이 없어졌다고?

역시… '이상한 던전'에 들어온 것 같군.

뭐야, 벌써 잊은 건 아니겠지? 이상

1F Lv1 HP 27/27 100%
アイテム 4/18
ポーション
マップカード
テレポのしおり
記憶のしおり
体力が少し回復する

초코보의 초기 장비

1F Lv1 HP 27/27 100%
モーグリ
「なに?
入って来た階段がなくなったって?▼

드디어 이상한 모험이 시작되었다

1F Lv1 HP 24/27 95%

몬스터와 삼각형으로 배치되어야만 NPC인 모글리도 공격한다

1F Lv2 HP 25/32 94%

함정 때문에 고블린으로 변한 초코보

한 던전에서는 내려온 계단이 사라져

버려.

게다가 몬스터도 나오지. 그 대신…

희귀한 아이템이 많다는 말씀이다.

뭐, 간단하게 말하자면 맛있는 것을 듬뿍 먹을 수 있지(역시 닭대가리 초코보~).

자, 그러면 따자! 아니 가자!

모글리: 응? 왜 그래 초코보?

왜 네가 앞장서야 하냐고?

원래 우리들은 그렇게 해왔잖아! 부탁한다, 초코보.

자, 이제 본격적인 모험의 시작이다. 산기슭의 던전은 모두 10층으로 구성되어 있다. 중간 중간에 이 게임을 익히기 위한 작은 이벤트가 등장하므로 꼼꼼히 읽으면서 진행하면 나중에 많은 도움이 될 것이다. 처음에 초코보가 가지고 있는 아이템은 포션, 맵 카드, 텔레포의 두루말이(テレポのしおり), 기억의 두루말이(記憶のしおり)이다. 모글리와 초코보, 그리고 몬스터가 삼각형 모양으로 배치되면 서브 캐릭터인 모글리가 함께 공격해 준다. 초코보의 레벨이 올라가면 NPC인 모글리도 레벨이 함께 올라간다.

지하 2층에서는 고블린이 구즈구즈를 죽여서 다크 고블린으로 변하는데 이때 모글리는 '저런 놈은 강하니 피하는 게 상책이라고 말한다. 그러나 모글리와 함께 포션을 마시면서 이지메(?)하면 충분히 죽일 수 있다. 중간에는 마법책을 주울 수 있는데 이곳 던전의 보스는 파이어에 아주 약하므로 파이어 책만 열심히 모으도록 하자. 진행하다가 난관을 도저히 뚫을 수 없다고 생각하면 주저하지 말고 텔레포의 두루말이를 사용하자. 지하 6층에서는 모글리가 바보짓을 하는 바람에 헤어지게 된다. 백마도사인 시로마와 만난 후에는 초코보 혼자서 던전을 내려가야 하므로 이때는 체력 관리에 신경써야 할 것이다.

●지하 2층

모글리: 헤헤. 뭐지 이 던전은? 괜찮은 게 없네… 어 저것은?

고블린이 구즈구즈를 마구 패고 있다. 이때 초코보가 도와주려고 하지만 모글리가 이를 말린다

모글리: 안돼, 위험해! 가지마! 괜찮으니까!

고블린이 구즈구즈를 쥐어 패고 있군…

엇, 구즈구즈를 죽이니 레벨업을 하네!

쉿, 몬스터가 다른 몬스터를 죽이면 레벨이 올라가지.

고블린이 레벨업해서 다크 고블린으로… 저것한테는 절대로 대항할 수 없으니까 조용히 도망가자구.

●지하 4층

모글리: 왜? 갇혀서 나갈 수 없다고?

어디 보자. 왜, 갈 수 있잖아! 이런 곳은 조금 좁아 보여도 대각선으로 진행하면 돼.

자, 그럼 가자.

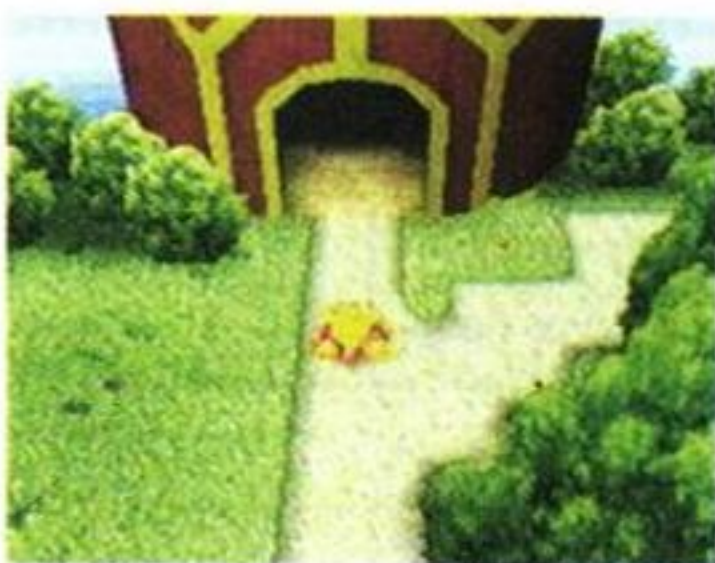
대각선으로도 진행할 수 있다

●지하 6층

모글리: 하아~ 어디선가 본 적 있는 듯한 스위치군. 함정이 아니라면 좋겠는데…

그래도 혹시 보물 스위치라면… 좋아! 얏!!

응? 초코보?

이 레버를 작동시키면 보물이 나오지 않을까?

멍청한 콤비의 합작품

백마도사 시로마(シロマ)의 집

시로마: 다행이야. 깨어나서. 네가 저곳에 떨어졌을 땐 정말 놀랐어.

몸도 건강한 것 같네. 그래, 인간을 처음 보는구나.

음… 그래도 도와준 사람에게서 도망가면 안돼.

너같은 새도 흔하지는 않은 것 같지만.

새가 아니고 초코보라고?

인간을 처음 본다는 초코보

책장에서 아이템을 얻을 수 있다

그래, 알았어. 내 이름은 〔이름 입력, 초기 설정은 시로마(シロマ)〕

나는 시로마. 백마도사인 시로마야. 잘 부탁해 초코보.

이제 충분히 건강해졌는걸. 약이 효과가 있었나봐.

음… 좋았어.

나 이제 나가 봐야해. 혹시 아직도 몸이 안 좋다면 저기 침대에 누워.

아, 그리고 저쪽 책꽂이에 있는 약, 먹으면 안돼. 실패작이야.

●지하 4층

데부 초코보: 무리야. 또 무엇이 나올지 모르잖아? 이제 돌아가자. 이따위 던전에서 뭐하려고 그래? 아까도 컴컴한 곳에서 스켈톤이… 우왓!!

스켈톤이 시로마의 뒤통수를 노리고 덤비지만 시로마는 이를 가볍게 처치한다.

시로마: 에잇!? 후, 위험했어.

데부 초코보: 그래서 싫다고 얘기했던 거야. 시로마를 도와주려고 했지만 이런 곳까지 깊숙히 들어올 거라고는…

시로마: 너… 남자 아니야? 좀 진정해. 그리고 맛있는 열매를 잔뜩 먹을 수 있다고 들떠있던 건 바로 너였어.

데부 초코보: 우우… 그것은…

시로마: 알았어. 그러면 여기서부터는 나 혼자 갈게.

데부 초코보: 안돼. 위험해

시로마: 괜찮아. 정말 위험해지면 텔레포의 두루말이를 사용하면 되니까. 반드시 이 던전의 수수께끼를 풀고 싶어. 그러니 나 간다잉~

데부 초코보: 잠만! …이라고 말하기 전에 가·버·렸·다. 아, 모르겠어. 어떻게 해야 되지? 혼자서는 무서워잉~

이때, 초코보가 아는 체를 하자 무서워서 아래층으로 도망치는 데부 초코보.

●지하 6층

시로마: 어? 너는… 너도 이 던전에 볼일이 있니?

음, 네 친구를 보지 못했냐구? 아니 못 봤는데…

그래, 너도 내려간다면 함께 가지 않을래?

사실은 나도 조금은 무섭거든.

그럼 갈까?

(가마를 본 초코보가 고개를 갸웃거린다)

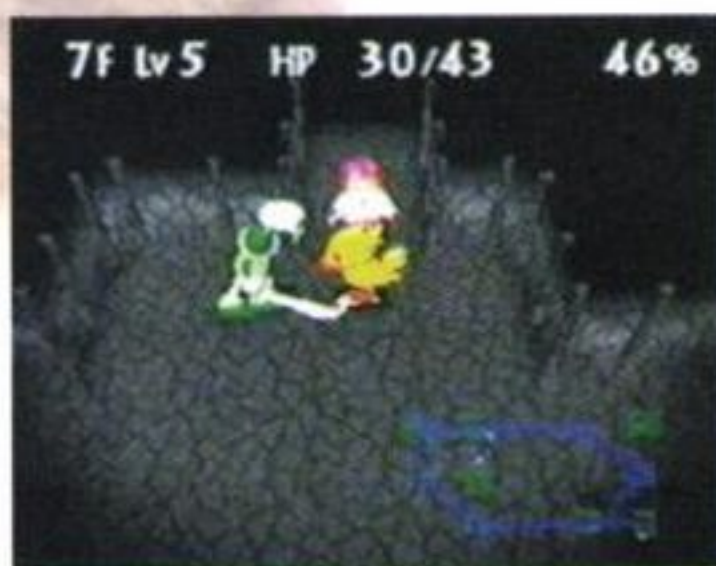
왜? 가마가 신기하니?

이 가마에 발톱이나 안장을 2개 넣고 파이어나 선더를 걸면 합성할 수 있어.

합성하면 파워 업된 발톱이나 안장을 얻을 수 있지. 해볼래?

그런데, 이런 얘기해도 알 수 있을까 몰라?

알았어. 호기심이 많은 초코보야. 함께 내려가자.

이제 새로운 NPC인 시로마와 함께 탐험한다

주의가 필요한 몬스터, 스켈톤

●지하 10층

시로마: 왠지 기분 나쁜걸. 뭐지?

이곳 던전의 보스인 스컬 해머가 등장한다.

BOSS 스컬 해머

스컬 해머는 스켈톤처럼 생긴 언데드 계통의 몬스터로 화속성과 성속성에 대단히 약하기 때문에 1층에서부터 부지런히 파이어의 책을 모았다면 쉽게 처리할 수 있다. 언데드계이기 때문에 드레인은 거의 효과가 없으니 주의하자. 어느 정도 대미지를 입히면 얼굴과 심장, 양손의 4부분으로 분열한다. 분열한 다음 얼굴과 양손이 공격해오지만 심장은 도망가 버린다. 이때 클리어하는 방법은 두 가지가 있다. 첫 번째는 얼굴과 양손을 모두 없앤 다음 도망가는 심장을 천천히 죽이는 방법이다. 두 번째는 심장을 쫓아가서 처리하면 다시 합체(?)해서 공격하는데 이때 파이어로 처리하면 빨리 죽일 수 있다. 두 번째 방법을 사용할 경우에는 헤이스트의 약이 있다면 더욱 좋다. 만약 포션이 없어서 HP가 부족하다면 주저하지 말고 텔레포의 두루말이를 사용하자 이때까지 모은 아이템을 가지고 다시 1층부터 경험을 쌓는 것이 좋다.

스컬 해머는 불속성에 약하다

분열했을 때는 심장만 공격하자

심장을 구석으로 몰아 이 두 지형으로 왔다갔다하면 시로마가 대신 때려 준다

왠지 기분 나쁜 장소

●11층(?)

시로마: (모글리에게) 안돼. 들어가면 위험해. 여기에 들어가면 어떻게 될 지 몰라.

모글리: 흥, 그래도 내 보물을 가져갈 수는 없을걸? 그런데 너는 왜 여기에 있는 거지?

시로마: 그건…

모글리: 흠, 이상한데. 이래서 인간은 신용할 수 없다니까. 어쨌든 여기의 보물은 내가 가져가지.

시로마: 기다려!

결국 혼자서만 들어가는 모글리.

시로마: 아, 미안해. 들어가 버렸네. 너도 여기에 들어가지 않는 것이…

나는 괜찮아. 인간이니까.

그래도 방금 들어간 사람은… 어? 친구야?

모글리를 말리는 시로마

이 게임의 모든 사건은 이곳에서 시작된다

모글리: 이, 이것은 이 던전의 보물…

헤, 헤헤헤헤헤, 헷헷헤. 여기까지 오기가 얼마나 힘들었는가. 이것은 내 수집품 중에서도 최상급일거야. 응? 넌 뭐냐? 어디에서 숨어들어 온 거야?

그것보다도 이것은 내거야. 더러운 손으로 만지지 마! 저리 꺼져버려.

안 그런다면… 헤헷.

구즈구즈는 리사이클 박스나 뒤지는 게 좋아.

자, 그러면 어떻게 이 보물을 옮길까? 응? 뭐지?

해안가

던전이 갑자기 무너진 후 시로마와 초코보가 해안가에 떠밀려와 있다.

시로마: 엇 괜찮아?

다행이야. 아마 던전이 모두 무너져서 바다에 빠진 것 같아. 그리고 우린 여기로 떠내려오고… 왜 그래?(옆에 모글리가 쓰러져 있다)

괜찮을까?

모글리: 우, 응… 어디지? 굉장한 보물을 가지려고 했는데… 아앗! 던전이 무너져 버렸다.

시로마: 아, 역시… 저렇다면 내 집도…

모글리: 제길… 굉장한 보물을…

시로마: 집이 무너져 버렸으니 마을로 돌아갈 수밖에…

모글리: 응, 마을이 근처에 있는 거야?

시로마: 응, 아마 여기는 마을 근처일거야.

던전이 무너지는 바람에 해안가로 밀려 온 초코보 일행

모글리: 그러면 데리고 가줘. 오래간만에 혼자서 던전을 헤맸더니 피곤해 죽겠어.

시로마: 알았어. 나도 돌아가야하나…

모글리: 좋아 초코보. 그러면 가자.

마을 입구

모글리: 헤, 여기가 마을인가.

???: 흥, 돌아온 거니?

시로마: 아… 봄(ボム:bomb) 할머니(폭탄 할머니…)

모글리: 으헷, 봄!?

봄할머니: 흥, 너 따위에게 할머니라고 불리고 싶지 않아. 또 무언가 나쁜 짓을 하려고 하는 거지?

시로마: 그런…

모글리: 에잇, 이 녀석은 역시 나쁜 녀석이야.

봄할머니: 어머, 별난 손님이네. 역시 뭔가 무서운 일을 당한 거야?

모글리: 아, 아아, 그래.

봄할머니: 역시. 인간 따위는 신용할 수 없어. 너희들 여행중이지? 그렇다면 우리 집에서 머물러. 인간의 집 따위에서 머물면 위험해.

모글리: 그러면 좋아! 그런데 할머니, 얼굴은 무서운데 마음씨는 곱군요.

휴식을 위해 마을로…

봄할머니와 그 손자들

봄할머니: 무서운 얼굴이라는 단어는 피해줘. 굉장히 싫어하는 단어니까. 그러면 따라와.

모글리: 자, 가자. 초코보.

이때, 어린 봄들이 시로마를 놀리면서 도망간다.

시로마: 그럼, 집으로 돌아갈까. 너도 빨리 따라 가렴.

이상한 던전의 마을

① 백마도사의 집

방안의 침대에서 세이브를 할 수 있다. 백마도사와 2번 이야기를 나눈 다음 던전에서 돌아오면 백마도사가 만든 예쁜 인형을 볼 수 있다.

시드에 대해서 말해주는 시로마

첫 번째 대화

시로마: 아… 이 마을 어때?

어? 걱정했다고?

응, 봄할머니는 괜찮은 사람(몬스터?)이야.

단지 지금은 저 던전때문에 마을 사람들이 이상해져서 인간을 의심하고 있어. 라고 말해도 이 부근에는 나와 저 탑에 살고있는 할아버지만이 인간이지.

두 번째 대화

시로마: 그 할아버지?

할아버지는 마을 변두리에 살고 있어.

하지만 지금은 할아버지의 탑으로 가는 문이 잠겨져 있어.

아, 데부 초코보가 그 문의 열쇠를 가지고 있을 거야.

그 데부 초코보는 도구점에서 일하고 있지. 그와는 어릴 적부터 친구야.

② 봄할머니의 집

모글리의 방에서는 세이브를 할 수 있다. 아이템이 없는 상태에서 모글리에게 말을 걸면 철의 발톱(鐵のツメ)과 철의 안장(鐵のクラ) 등의 아이템을 준다.

말과 겉모습은 거칠지만 속마음씨는 착한 봄할머니

모글리: 아, 초코보. 우선 여기에 머물도록 하자.

왠지 이 부근에는 희귀한 아이템이 많을 것 같아.

저 던전에서 보았던 커다란 크리스탈 같은 보석도 언젠가는 얻을 수 있겠지.

하지만 그 크리스탈, 아까워 죽겠어.

바다 밑바닥에 떨어져 있을 텐데…

어떻게 바다 밑바닥으로 가서 집어올 수 있는 방법이 없을까?

봄할머니: 아직도 그런 얘기만 하고 있을 거니?

미쳐도 단단히 미쳤구나. 그런 하찮은 것에 신경쓰다니…

그런 건 인간에게 맡기면 돼. 탑에 살고 있는 변태(?) 할아버지라면, 바다 밑바닥에 갈 수 있는 변태 기계를 만들어 줄 거야.

모글리: 뭐라고!! 그 변태 할아버지가 만들 수 있다고?

봄할머니: 아, 왠지 센스가 좀 이상하긴 하지만…

모글리: 잠수함이다!! 초코보, 바로 그거야.

그것으로 가라앉은 보물을 얻을 수 있어. 좋아, 초코보.

나는 이 마을에서 준비를 하고 있을게.

너는 그 변태 할아버지를 만나서 잠수함을 빌려달라고 부탁해봐.

초코보, 바다는 멋져. 맛있는 생선이 가득해. 좋아, 그러면 부탁한다.

③ 도구점

데부 초코보에게 시드타워에 들어간다고 하면 도구점을 이용할 수 있다. 시드 타워의 6층과 11층 이상 진행했다면 6층과 11층으로 직행할 수 있는 지름길 코스가 나타난다.

아이템을 판매하는 데부 초코보

도구점에서 파는 아이템

아이템 이름	가격
데스펠의 약	300길
포션	50길
식별의 카드	100길
맵 카드	300길
너츠	100길
텔레포의 두루말이	300길
기억의 두루말이	300길

데부 초코보 : 어, 손님인가?

하지만 미안해, 지금은 준비중이야.

응? 문의 열쇠를 가지고 있냐고?

그거라면 가지고 있지.

모두 할아버지를 무서워하기 때문에 문을 잠가둔 거야.

하지만 나는 할아버지를 만나서 아이템을 사거나 팔기 때문에 열쇠를 가지고 있지.

응? 할아버지를 만나고 싶다고? 알았어. 열어줄게.

데부 초코보 : 후우, 후우.

겨우 열었군. 걷는 것은 힘들어 죽겠어.

뭐? 열쇠를 주면 네가 열었다고?

빨리 말하지 그랬어. 난 벌써 피곤해 졌단 말이야.

④ 창고

가메돈(ガメドン)에게 1000길을 주고 10개의 아이템을 저장할 수 있는 창고 하나를 빌릴 수 있다. 데부 초코보의 도구점안에 있는 지름길으로 가서 텔레포의 두루말이(テレポのしおり)로 돌(ドル)을 도와주면 창고의 용량이 20개가 된다. 그 후에는 3000길로 30개, 5000길로 50개를 빌릴 수 있다. 또한 돌이 돌아오면 가메돈이 제련소를 시작하며 돈을 지불하면 발톱과 안장의 내구도를 10 회복시켜 준다. 돈을 계속 주면 100개까지 맡길 수 있다.

창고는 많을수록 좋다

이 녀석이 바로 돌(ドル)

가메돈 : …뭐냐, 너는? 창고를 빌리려고? 〔예(はい)를 선택한다〕

그러면, 1000길이다. 1길이라도 깎을 수 없어. 지불할거니? 〔예(はい)를 선택〕

오옷? 돈을 가지고 있어? 좋아, 그러면 빌려주지.

⑤ 음식점

선더의 책을 가지고 있는 상태에서 술에 취한 몰볼(よっぱらいモルボル)과 이야기한 다음, 선더를 7번 사용하면 라무우의 깃털(ラムウのハネ)을 입수할 수 있다. 고블린의 이벤트에서는 어떤 마석과 시드타워에서 입수하는 문어의 엑기스(タコのエキス)를 주면 된다. 이벤트 후에는 지하에 바가 완성되며 라미(ラミ)에게 식물의 엑기스를 건네주면 특별한 엑기스로 만들어 준다. 라미는 합성에 관한 정보를 가르쳐 주며 바의 주크박스에서는 사운드 테스트도 할 수 있다.

요리사 라·돈베리

자학하고 있는 몰볼

⑥ 마법연구소

가마를 사용하기 위해서는 선더의 책이 필요하며 데스펠의 약을 사용하기 위해서는 어떤 엑기스를 넣어야 한다. 소장의 실험에 협력하면 마법계통의 깃털을 얻을 수 있다.

자주 애용되는 마법연구소

소장(所長): 오오, 마침 괜찮은 샘플이군. 자네는.

미안하지만 내 연구에 협력해 줄 수 있나? 〔예(はい)를 선택〕

그래, 협력해 줄거지? 그럼 시작하자!

무무무무 - 우럇!

어때? 지금 것은 너에게 무엇으로 보이니?

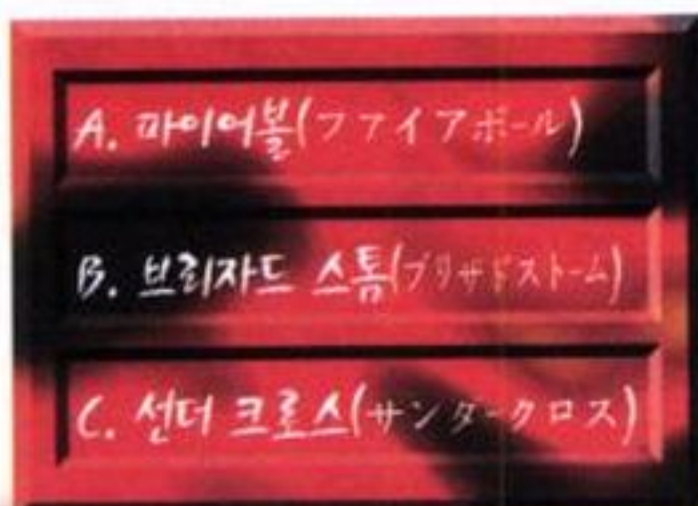
뭐라고!!! 깃털로 보인다고!!!

그래, 그래. 그렇게 보이는군. 그렇다면… 흠.

할 수 없지. 너에겐 답례로 그 깃털을 하나 선물하지.

너의 사용경험도 좋은 연구가 될 것 같아. 다음 중에서 선택하렴.

이들 깃털은 마법을 적 하나에게만 아니라 범위를 지정해서 걸 수 있는 효과가 있어. 자, 그럼 어느 것이 좋을까?

A. 파이어볼(ファイアボール)
B. 브리자드 스톰(ブリザドストーム)
C. 선더 크로스(サンダークロス)

좋아, 그러면 다음에는 이것을 사용한 느낌을 들려줘.

그리고 이 마법의 범위를 변경하기 위해서는 '책을 사용한다(本をつかう)'를 선택한 다음 L1 버튼, R1버튼으로 조정해야 돼. 범위공격을 선택하면 그 공격범위가 나타나니까 상하좌우로 그 마법을 사용하고자 하는 범위를 선택해 봐.

제시(ジェシー): 흠… 무언가 하나라도 엑기스가 있으면 좋겠는데…

뭐야, 너는 엑기스도 모르니? 합성시에 효과를 부과하기 때문에 약초나 열매 대신으로 쓰이지. 몬스터에게 병을 던져서 쓰러뜨리면 엑기스를 얻을 수 있어.

(몬스터의 엑기스를 가지고 가면)

제시: 오오, 그 엑기스를 팔지 않을래? 〔예(はい)를 선택〕

정말 고마워, 다음에 답례를 해줄게.

빅스(ビッグス): 오오? 너, 그 책을 사용해주지 않을래?

그래, 선더의 책을 말이야. 〔예(はい)를 선택〕

그래!! 사용해 주는 거지!

좋아! 우갸갸!!! …그렇군!! 알았다!!

파이어의 책이 없어서 브리자드의 책을 사용한 것이 틀린 것이었군.

흠… 이것은 새로운 발견이다. 선더의 책을 사용하면 문제없군.

좋아. 너에게 답례를 하지. 덕분에 가마를 사용할 수 있게 되었어.

그래, 너는 신비한 힘이 있어서 그것이 너에게는 깃털로 보이는군.

나도 그 깃털을 하나 주지. 두 개 중에서 좋은 쪽을 골라.

A. 퀘이크 올(クエイクオール)
B. 에어로 올(エアロオール)

⑦ 베히모스의 집

베비모의 이야기를 들은 다음 광장으로 가면 석상의 이벤트가 발생한다. 이벤트 후에 벤상에게 폭발약을 주면 방이 깨끗하게 정리되면서 아내인 바바라가 돌아온다.

자신을 돌봐주지 않자 방을 어지렵히는 베비모

베비모(ベビモ): …, ……. 시끄러워!!! 날 내버려두란 말이야!!

특별히 아빠가 신경을 써주지 않아서 토라진 건 아니야.

……

아빠는 이 부근에서는 알아주는 목수였어.

하지만 언제부턴가 이상하게 석상에만 매달리게 되었지.

특별히 너에게 말하고 싶지는 않아. 혼자 있고 싶어.

괜찮으니까 제발 혼자 내버려 둬.

⑧ 석상

베비모의 이야기를 듣고 벤상의 질문에 대해서 '흙의 냄새(土のにおい)'라고 대답한다. 그런 다음 나중에 퀘이크의 책을 주면 이벤트가 진행된다. 석상에서 타이탄이 나타나면 타이탄의 깃털(タイタンのハネ)을 얻을 수 있다.

저 석상은 무엇이 부족할까?

벤: 흠, 너는 이 석상에 무엇이 부족하다고 생각하니?

A. 강력함(力強さ)
B. 마음(ハート)
C. 흙의 냄새(土のにおい)
D. 아름다움(うつくしさ)

벤: 그렇군. 흙의 냄새가 부족한 것인가?

⑨ 생명의 나무

깃털을 가지고 있는 상황에서 왼쪽에 있는 고튼에게 말을 걸어보면 깃털을 달라고 한다. 깃털을 준 다음 던전에서 돌아오면 때때로 씨앗과 열매를 주기도 한다.

깃털을 주면 씨앗과 열매를 준다

해안

던전에서 2번 빈사상태(한마디로 죽으면)가 되면 해안에서 보물상자가 나온다. 보물상자는 2번 빈사상태가 될 때마다 계속 나오며 5번째 보석상자에는 실프의 깃털(シルフのハネ)이 들어 있다.

두번 죽으면 볼 수 있는 해변가 상자

제 2던전. 시드 타워(1~15층)

이제 두 번째 던전이다. 1층과 2층은 초코보 혼자서 진행해야 되는데 3층에서는 시드를 만날 수 있다. 이제 어느 정도 익숙해졌을 테니 슬슬 발톱과 안장을 업그레이드하면서 초코보를 강화시키자. 도중에 만나는 사보텐더를 죽이면 800길을 떨어뜨리는데, 사보텐더가 한 번씩 공격할 때마다 1/2씩 줄어든다. 드레인을 제외한 마법책은 200길이나 되므로 마법으로 죽이면 4배의 장사를 할 수 있다. 땅바닥을 기어다니는 드리피는 게이지가 다 차면 바닥에 지뢰를 설치하는데 ○버튼으로 지뢰가 설치되었는지를 알 수 있다. 10층에서는 말많은 시간의 파수꾼 바하무트를 만날 수 있는데 그는 시드 타워에 임프가 쳐들어 온 이유를 말해준다. 14층에서는 시드의 주포 시드 탱크를 찾을 수 있는데 이때는 강제적으로 15층으로 올라가서 임프 3형제와 싸우게 된다.

웅장한 시드 타워

사보텐더(サボテンダー)의 주특기는 길던지기…

시드타워에서는 계단이 아닌 점단 장치를 통해 위층에 올라간다

9층에서는 스위치를 이용해서 길을 바꾸어야 한다. 스위치를 누를 때마다 90도씩 회전

드리피(ドリッピー)는 땅에 폭탄을 설치한다

●지상 3층

시드: 에잇, 죽어랏!

(임프를 사정없이 패고 있는 시드)

후, 전혀 끝이 없군.

(초코보가 시드에게 다가가자)

뭐냐! 흠, 너는 적이 아니라고?

그런 거짓말에 속는 내가 아니지.

아니라면 도대체 너는 어떤 용무로 내 탑에 있는 거지?

잊어버렸다고? 정말 융통성이 훌륭한 머리군.

너 따위를 상대할 시간은 없어. 임프에게 점령당한 이 탑을 탈취해야만 해.

하지만 임프에게 귀중한 머신까지 빼앗겨버렸으니…

뭐? 네가 도와주겠다고? 그 대신 부탁을 들어달라고?

좋아, 그럼 그 부탁은 뭐지? 역시 잊어버린 거야?

뭐 좋아. 너는 나쁜 짓을 할 수 있을 정도로 영악해 보이지는 않군.

그리고 네 뒤를 따라가면 위험도 없을 것이고.

그러면 네 이름 정도는 기억하고 있겠지?

초코보라고. 내 이름은… 〔이름 입력, 초기 설정은 시드(シド)〕

내 이름은 시드. 천재과학자 시드다. 잘 부탁해.

●지상 10층

시드: 겨우 여기까지 왔군. 하지만 왜 임프가 여기에 나타난 것일까?

그래, 너에게 물어봐도 알지 못하겠지…

바하무트: 잠에서 깨어나고 있다.

시드: 너는 누구냐?

바하무트: 나? 나는 바하무트. 시간의 파수꾼. 봐서는 안될 자, 봐서는 안 될 힘이 이 땅, 이 시간에 나타나며 지금 여기에 있다.

시드: 알 수 없는 말만 늘어놓고 있어. 임프가 그렇게 말하든?

바하무트: 녀석들은 그 힘의 가장자리에 지나지 않아. 하지만 임프들이 그 힘을 완전하게 만들고 있다는 것은 사실이다. 조심해야 돼. 나는 계속 지켜볼 거야. 그 힘을. 그들이 노리는 것을. 그리고 그 소녀의 존재를.

시드: 뭐지 저 녀석은?

10F Lv 12 HP 23/68 99%

시간의 파수꾼 바하무트

12F Lv 16 HP 63/85 59%

호리의 발톱이 부서지면서 퀘이크 올의 깃털을 얻는다

●지상 14층

시드: 누구지, 이렇게 커다란 탑을 세운 것이. 응? 오? 저것은 틀림없이!!!

무사했구나, 내 머신! 이런 곳까지 끌고 올라올 줄은 생각지 못했는걸.

이것이야말로 나의 머신, 그 이름은 〔이름 입력, 초기 설정은 시드 탱크(シドタンク)〕

그 이름은 시드 탱크!!

좋아! 시드 탱크가 있으면 두 번 다시 실수하지는 않을 거야!!

자동적으로 15층에 올라간다.

14F Lv 16 HP 15/85 77%

시드 탱크 발견!

●지상 15층

시드: 이 녀석들!!! 함부로 사람의 집에 쳐들어오다니!!

임프(インプ): 우케케케케, 이 탑은

15F Lv 16 HP 15/85 77%

열 받은 시드

15F Lv 18 HP 70/92 58%

임프 삼형제

15F Lv 16 HP 14/85 75%

2, 3호기의 시한 폭탄은 무섭다

우리들의 것이 된다. 그리고 그분의 부활을 준비하고 있다.

BOSS

임프 삼형제

임프 1호기는 철퇴로 일직선상에 있는 초코보와 시드를 공격하고 2, 3호기는 폭탄을 설치해서 접근을 방해한다.

시드는 화가 많이 나 있는지 계속 접근하면서 이들을 공격하기 때문에 시드의 HP에도 신경을 써야 한다. 시드는 폭탄에 잘 당하므로 포션으로 회복해주면서 공격하도록 하자. 임프들은 기계에 타고 있기 때문에 선더에 약하다.

(임프 삼형제를 처리하면)

시드: 좋아, 겨우 내 탑을 찾았군.

아, 그래. 네 덕택에 찾을 수 있었어. 네 부탁을 들어주지.

또 잊어버린 거야? 할 수 없자… 망각의 약을 너무 먹었으니.

왜? 마을에 돌아가면 기억날 수 있으니 같이 가고 싶다고?

흠, 제멋대로인 녀석이군.

나도 가고 싶지만… 만약 내가 간다면 마을 사람들이 무서워 할 지도 몰라.

뭐, 좋아. 그러면 가볼까? 〔예(はい)를 선택〕

15F Lv 19 HP 32/95 56%

시드와 함께 마을로…

마을 입구

시로마: 어? 돌아왔구나. 시드 할아버지도 함께 오셨네요.

시드: 오오, 아가씨도 건강한 것 같구먼.

시로마 : 예, 시드 할아버지도요. 아, 그래. 할아버지에게 잠수함을 빌리러 간다고 들었는데… 나도 태워주면 안 될까요? 역시 저 던전이 신경이 쓰여서요.

시드 : 뭐야, 너. 그걸 부탁하려고 했던 거야? 흠, 그럼 오랜만에 시드 마리너(シドマリナー)를 출항시켜 볼까?

시드마리너가 웅장한 모습을 드러내고 초코보는 시드마리너로 달려가다가 미끄러지는 바람에 잠수함에 구멍을 내고 만다. 잠수장비를 장착한 채 바다 속으로 들어가는 초코보. 그는 바다속에서 왠 동굴의 입구를 발견한다.

웅장한 모습의 시드마리너

깨물어주고 싶다!

시로마 : 후후후후, 뭔가 좋은 일이라도 있는 거야? 어떻게 여기 올 수 있었냐고?

너는 헤엄쳐서, 또 헤엄쳐서 겨우 입구의 던전을 발견했는데?

후후후후, 매우 힘들었기 때문에 여기에 오는 것은 불가능한 것 같다고?

그것은 이렇기 때문이야.

잠수함의 양쪽 팔이 마을과 던전의 입구를 이어준다.

시로마 : 어때?

시드할아버지의 잠수함으로 다리가 만들어졌지?

게다가 잠수함의 팔로 저렇게 매달리고 있으면…

저렇게 커다랗게 만들지 않아도 될텐데. 할아버지도 호들갑스러워.

자, 그럼 갈까?

결정하지 않았어? 던전으로 가자고.

반드시 이 던전의 비밀을 풀고 말테니까.

던전에 들어갈까? 〔예(はい)를 선택)〕

자, 그럼 조심해서 가자.

Lv19 HP 95/95

시드마리너가 길을 만들었다

제 3던전. 산기슭 던전(1~27층)

제 1던전이 무너진 곳에서 시드의 잠수함을 이용하여 입구를 만들었다. 물속은 초코보가 개구리로 변하면 들어갈 수 있지만 물속으로 들어올 수 없는 몬스터를 피할 때에만 사용가치가 있다.

이번에는 백마도사인 시로마와 함께 진행하게 되므로 그녀를 최대한 이용해야 한다. HP가 반이상 줄었으면 일부러 몬스터에게 맞아서 HP를 노란색으로 만들자. 그러면 시로마가 한층에 한번씩 HP를 회복시켜준다. 1층부터 4층까지는 상태변화 함정이 많기 때문에 가급적 빨리 내려가는 것이 좋다. 5층부터는 미로가 이루어져 있는데 길을 돌아가기가 귀찮으면 호리의 발톱이나 크러시스톤으로 벽을 파괴하면서 진행할 수 있다. 7층부터는 혼란이 특기인 인어형 몬스터가 등장하므로 방어구중에서 혼란을 방지할 수 있는 것이 있다면 장비하는 것이 좋다. 만일 없다면 안장을 합성할 때 돈베리의 엑기스를 섞어서 만드는 것이 필요하다. 15층에서 시로마는 바하무트를 만나 그녀의 출생에 대한 비밀에 대해서 듣게 된다. 27층에서는「FF Ⅵ」에서 볼 수 있었던 올트로스와 싸우게 된다.

1F Lv19 HP 92/95 98%

세 번째 던전은 물로 가득 차있다

5F Lv19 HP 54/95 48%

봄은 터지기 전에 쓰러뜨리던지 아니면 그냥 도망쳐야 한다

7F Lv19 HP 91/98 49%

이런 곳은 호리의 발톱(ホリーのツメ)으로 길을 만들자

거대한 가마가 왜 여기에 있지?

가고일은 다가가면 움직인다

●지하 15층

시로마: 이, 이것은… 뭐지? 이 던전의 가마? 아니, 가마보다는…

바하무트: 아직 움직이려는 기미는 안 보이는군.

(초코보를 보면서) …너는 이상한 생명체라고 할 수 있군.

또 이런 곳에서 만나게 되다니… 응? …역시 저 여자아이인가…

시로마: 당신은?

바하무트: 나? 나는 시간의 파수꾼, 바하무트다. 소녀여. 나쁜 말은 하지 않겠다. 되돌아가라.

시로마: ?? 왜?

바하무트: 이 땅도, 그리고 그 녀석도, 이 시간에 나타나면 안돼. 그리고…아니, 소녀여, 알아서는 안될 일도 있는 것이다. 모르는 체, 그 마을에서 살아가렴. 마을사람들의 의심도 한순간의 것. 그 녀석이 눈을 뜬다면…

시로마를 보고 놀라는 바하무트

시로마: 당신은 무엇을 알고 있나요?

바하무트: 나는 아무 것도 모른다. 오직 시간을 바라보고 있을 뿐…

●지하 22층

시로마: 당신은… 이런 곳에서 무엇을 하려고 하나요?

바하무트: 겨우 온 것 같군. 이 곳이 어떤 곳인지 알려고 하는 것이 아닌가?

시로마: 예, 물론 그래요.

바하무트: 그런가…나는 시간의 파수꾼. 이 시간에 있어서는 안될 이 땅의 존재를 조사하기 위해 왔다. 그리고 알게 되었다. 이 땅은, 이 던전은 아득한 미래에서 온 것이다.

시로마: 미래?

바하무트: 그래… 아득한 미래. 그 곳에는 너와 같은 인간이 고도의 문명을 누리고 있지. 그리고 이 던전은 그들이 만든 병기인 것이다.

시로마: 병기? 어떻게 그런 것이?

바하무트: 그들은 싸우고 있던 것이다. 그 녀석과…사실은 여기에 있다.

(화면이 바뀌면서)

인간들은 그 녀석에게 패배하여 멸망할 운명에 처했다. 그래서 기사회생의 수단으로 이 병기를 만든 것이다. 그들의 문명에 대한 교만함은 이 병기를 시공전이까지 가능하게 만들었다. 하지만 이 던전도 녀석들에게 공격당하게 된 것이다. 임프들을 중심으로 한 녀석의 수하들은 순식간에 이 던전을 차지했다. 이것이 자신들의 문명에 열중한 결과지… 최후의 요새를 빼앗긴 인간은 자신들의 죽음을 각오했다. 그리고… 오직 한 남자가 어떤 생명을 구하려 했다. 그 남자는 이 병기를 만든 사람 중에 한 사람이었다. 남자는 막 태어난 자신의 자식을 이 병기에 넣어 시공이전을 생각한 것이다. 적어도 싸움이 없는 시간으로 가라고…

하지만, 그 소원은 녀석의 출현으로 이루어질 수 없었다. 시공이전은 녀석이 방해해서 실패하였고, 반대로 생각할 수 없었던 결과를 만들었다. 이 병기와 녀석, 임프들, 그리고 그 아이도 이 시간으로 온 것이다. 소녀여, 이제 알겠지? 그 아이가 바로 너다. 그들은 이 던전에서 잠들게 된 것이고, 너는 마을사람들에게 키워진 것이다.

시로마: ……

바하무트: 이제 돌아가라고는 말하지 않겠다. 단지 네가 잘 결정하기 바란다.

말을 마친 바하무트가 사라진다.

시로마:…… 가자. 초코보.

시로마의 과거에 대해 말해주는 바하무트

●지하 25층

시로마: 빨리 가지 않으면…

이때, 갑자기 스켈톤으로부터 공격을 받는다.

시로마: 괜찮아… 그렇게 걱정하지 않아도 돼.

아… 바다… 멋있는… 곳이네.

마치 눈같아…

아, 아파. 아 괜찮아, 괜찮으니까.

…저기 이상한 거 물어봐도 좋을까?

왜 모글리하고 여행을 하고 있는 거니?

저기, 모글리를 좋아해?

왜 좋아해? 그래… 모르는구나.

…저기 나 알고 있었어. 나 주워온 아이란 거 말이야.

그리고 어딘가 달라 보이고, 인간이 어서가 아니라, 전부 다르다고 생각했었어.

그래도, 봄할머니도, 소장님도, 벤 아저씨도, 데부 초코보도, 할아버지도 모두 나에게 잘 해 주셨어.

모두가 있었기 때문에, 모두가 키워 주었기 때문에 내가 있는 거야.

깨어났을 때에는 모두가 있었고, 또 마을에서 자랐고…

그래서 이유는 필요 없어.

나는 마을 사람 모두를 사랑해.

지금은 조금 힘들지만 분명 원래대로 돌아올 수 있을거야.

너도 똑같지 않아? 모글리하고 말이야.

누군가를 소중하게 생각한다는 거 말이야. 특별한 이유없이…

그래서 상관없어. 내가 어디서 언제 태어났던 지간에, 또 누구이던 지간에.

……미래에서 왔다……

따위는 들어도 알 수 없는 말이야.

25F Lv26 HP118/130 15%

シロマ
「あ……海……
きれいな……どこだね。
まるで、雪みたい……」

바닷속의 광경에 넋을 잃는 시로마

●지하 27층

???: 히, 히히, 히히히히

시로마: 응? 누가 말했지?

???: 소녀야, 소녀야…긴 시간동안 만나보지 못했군. 게다가 그 말 같은 새까지 끌고 와서 말이야. 오랜 시간동안 기다리고 있었다. 디나(시로마의 진짜 이름)여…모두 먹어주지. 이 울트로스(オルトロス)님이 말이야. 하하하하!

시로마: 뭐라고?

BOSS 울트로스

울트로스에게 가까이 다가가면 물속에서 발로 원거리 공격을 해오므로 절대로 다가가면 안된다. 먼저 원거리에서 선더의 책으로 울트로스의 발부터 공격해서 없앤 다음, 몸통은 접근전으로 공격하자. 본체는 거의 드레인 공격만 하는데 공격이 약하기 때문에 피해는 그리 크지 않다. 그라스고스 다음으로 쉬운 보스라고 할 수 있다.

27F Lv38 HP124/196 85%

선더의 마법으로 발부터 공격하자

27F Lv38 HP124/196 85%

울트로스의 주무기는 드레인. 그러나 약하다

●지하 28층

시로마: 이곳은? 이곳은 전에 가본 있던 던전의 입구… 어떻게 무너졌던 것이 이곳에 있지?

완전하게 새로운 것으로 변했네. 마치 살아있는 것처럼… 열리지 않을까? 어엇?

임프가 시로마를 납치해간다.

임프: 우케케케켓. 그라스고스(グラスゴス)님. 데리고 왔습니다.

그라스고스: 음, 데리고 가.

임프: 우케케케켓. 알겠습니다.

그라스고스: 나는 모든 것을 파괴한다. 이 세상과 이 시간을…

どうして、くずれ落ちたものが
ここに?

언제 다시 세워졌을까?

インプ
「うけけけけけけ……!!

납치당하는 시로마

제 4던전. 밀림과 얼음의 던전(1~23층)

마을로 돌아온 초코보는 의기소침해지고 초코보를 따라 들어온 시드는 시로마를 구해야 한다고 말한 그녀를 구하기 위해서는 저 멀리 있는 얼음의 던전으로 가야한다고 하는데… 이번 던전은 시드와 함께 진행하게 된다. 1층부터 9층까지는 밑으로 내려가는 것이 아니라 옆으로 나가야 한다. 나가는 출구는 언제나 왼쪽이나 오른쪽 상단에 있으며 10층부터는 계단으로 올라갈 수 있다. 밀림에서 등장하는 몬스터들은 상태이상의 공격을 해오기 때문에 만능약을 적어도 세 개 이상을 갖고 다니면서 초코보 자신과 시드를 치료해야 한다. 참고로 밀림에서 나오는 몬스터들은 모두 불의 마법에 약하다. 13층은 얼음으로 막혀서 진행할 수 없지만 봄할머니가 나타나서 자신의 몸을 폭파해서 길을 만들어준다. 그러나 죽은 줄 알았던 할머니는 분열되어 나타난다. 이곳에서부터 23층까지는 어려운 몬스터는 등장하지 않으

므로 발톱과 안장을 갈고 닦으면서 시로마를 구하러 가자.

1F Lv38 HP171/196 93%

시드와의 두 번째 모험

12F Lv40 HP 80/205 73%

10층부터는 계단으로 올라간다

●13층

시드: 뭐야, 이것은? 이것 때문에 앞으로 갈 수 없잖아! 우랏! 우라라! 안 돼. 움직이지도 않아.

???: 인간은 이래서 칠칠치 못하군.

시드: 누구냐! 응? 너는!?

봄할머니: 자신의 힘으로는 아무 것도 할 수 없으면서.

시드: 당신은 도대체 무엇을 하려고 온 거야? 이 앞은 당신이 들어갈 수 없는 장소야. 여기까지 온 것은…

봄할머니: ……피해 있어.

시드: 응?

봄할머니: 피해있으라고 말했어! 안 들리는 거야!? 괴롭지만 당신이 말한 대로 나는 더 이상 진행할 수는 없어. 겨우 여기까지 오긴 했지만 말이야. 추운 곳은 정말 싫어. 나도 바보같은 짓을 하려는 걸까. 하지만…… 더 바보같은 것은 그 아이야. 멋대로 생각해도 좋아. 나를 마을 사람들이 어떻게 생각하든지… 정성껏 인간의 아이를 키워왔지. 그런데 그 아이는 무리해서라도 웃음을 보여줘. 힘든 것을 참고서 말이야. 왜 그런지는 몰라. 왜 그런지는 모르지만 그런 아이를 보면서 여유를 찾을 수 있었어.

시드: 당신…

봄할머니: 초코보라고 했나?

너는 좋은 녀석이야. 너는 여자아이와 똑같은 마음을 지니고 있어. 사람을 소중하게 생각하는 것의 의미를 알고 있기 때문이야. 그 애를 부탁해.

장렬하게 폭발하는 봄할머니, 그러나…

시드: ……

봄할머니 1: 뭐, 뭐냐 그 눈은!?

봄할머니 2: 너희들, 혹시 내가 죽을 거라고 생각한 거야?

봄할머니 1: 농담이 아니야. 내가 죽으면 누가 아이들을 돌보겠어. 우리 봄 가문의 비전인 분열자폭을 사용한 것 뿐이야!

봄할머니 2: 그것보다 빨리 가!

봄할머니 1: 부탁한다…

자신의 몸을 불살라 길을 만들어 주는 봄할머니. 그러나…

한편의 코미디!

●23층

그라스고스: 가지고 왔나, 그것을 넘겨라…

시드: 도대체 뭐라고 말하는 거야! 그것보다 너야말로 그 아가씨를 넘겨라!!

그라스고스: 이것으로 모든 것을 파괴한다. 파괴, 파괴, 파괴……

다리를 건너 그라스고스에게로…

BOSS 그라스고스

그라스고스는 보스치고는 너무 약하다. 특히 불과 성의 속성에 약하기 때문에 불의 발톱이나 홀리의 발톱을 장비하는 것이 좋으며 소환석을 사용해서 소환마법을 사용하면 정말 쉽게 처치할 수 있다. 그라스고스를 물리치면 이 게임의 표지에서 나오는 눈물을 흘리는 초코보를 볼 수 있다.

그라스고스와의 대전

23F Lv40 HP 50/205 59%

불의 마법에 약하다

그라스고스를 물리치면 바하무트가 다시 나타난다

시드: 그러면 아가씨를 찾아볼까… 자, 빨리 가자. [예(はい)를 선택]

시드: …또 너냐! 바하무트.

바하무트: 녀석이…해저 던전으로 향하고 있다. 녀석은 지금 그 던전을 기동시키려 하고 있다. 본래 그 던전은

다시 나타난 바하무트

열쇠가 없으면 안되기 때문에… 시간이 온 것일까… 아니면 녀석의 증오가 되살아난 것일까…

시드 : 뭐야, 바하무트… 도대체 너는 무엇이지? 시간의 파수꾼? 그것도 좋지. 하지만 우리들은 아가씨를 구하기 위해 여기까지 왔다. 눈을 뜬다고? 우리들이 알 바 아니야.

바하무트 : …… 그 소녀가 그것을 바라고 있을까?

시드 : 뭐라고!!

바하무트 : 던전을 기동하는 열쇠는 던전을 원래의 시간으로 돌리는 열쇠와 일치한다. 그 소녀와 그 소녀가 미래에서 가지고 온 펜던트가 열쇠이다. 그래, 저 초코보가 가지고 있지.

시드 : 어떤 의미지?

바하무트 : 그 소녀라면 멸망한 미래를 돌려놓을 수 있을 거야. 그 던전, 그 라스고스, 그리고…

시드 : 혹시 당신은 아가씨와 함께 미래로 가려는 것은… 멸망한 미래에 돌아가야 하는 이유는 뭐야!

바하무트 : 그것은 그 소녀가 결정할 일이다. 나는 지켜볼 수밖에 없어.

시드 : !!! 초코보!! 어이, 듣고 있는 거야?

아, 듣고 있지 않아. 들어도 알 수 없는 것일까?

어이, 초코보!

시로마와 만나는 초코보

눈물을 흘리는 초코보

초코보가 분노한다

녀석의 부활

마을

데부 초코보 : 들었어요. 할아버지. 시로마가 미래로 돌아갔다는 것을요.

시드 : 오오, 데부 초코보구나.

데부 초코보 : 너무했어. 지금까지 계속 함께 지내왔는데…

시드 : 어쩔 수 없다. 아가씨의 결정이었어. …그것보다 저 녀석은 계속 저렇게만 있군.

데부 초코보 : …

(갑자기 땅이 흔들린다)

시드 : 뭐지?

시드 : 뭐라고? 저것이 해저에 가라앉은 던전이라고?

직접 바다속에서 본 적이 있기 때문에 확실하다고?

녀석의 공격

게다가… 저곳에 아가씨가 있다고!? 그리고 녀석과 함께?

그렇다면 도와주러 가야지!!

그런데 문제는 어떻게 공중에 있는 저 던전에 들어가는가인데…

좋아, 시드윈드(シドウインド)를 사용할 수밖에 없군.

데부 초코보, 자네는 마을 사람들에게 이야기를 해두렴. 작전은 다음에 전할 테니.

자신의 몸을 희생하면서 모두를 구하는 아가씨를 본체만체 녀석은 없을 거야.

데부 초코보 : 알겠습니다.

시드 : 좋아. 그러면 나는 탑에서 기다리고 있을게. 준비가 끝나면 와라.

시드 타워로 이동한다

시드 : 오오, 초코보.

다행이야. 또 내 탑이 빼앗겨 버릴 것 같았거든

임프 녀석들은 저 던전의 출현으로 더더욱 난폭해졌어

시드윈드는 탑의 정상에 있어.

거기까지 가야만 작전을 실행할 수 있지.

자, 가자 초코보!

시드 윈드를 찾으러 시드 타워로!

제 5던전. 시드 타워(1~15층)

구조는 제 2던전과 똑같다. 등장하는 몬스터의 레벨이 한 단계 올라갔지만(몬스터의 색이 바뀌어 있지만 기본 성능은 똑같다) 이쪽도 그만큼 경험을 쌓았으므로 공략은 제 2던전을 참고하자.

자신의 힘을 가져가라고 하는 바하무트

●지상 10층

시드: … 또 넌가, 바하무트. 이젠 네가 어디에 나타나더라도 놀라지는 않아. 그냥 들어봐야 하나? 무슨 일이지? 녀석의 원망에 대해서라도 말하려 하는가?

바하무트: 마을 사람들의 마음이 열리기 시작했다… 그 소녀에 대해서 지금까지 마을 사람들의 마음을 뒤틀리게 했던 던전이 가장 강한 힘으로 또다시 나타나려 하고 있다.

시드: 흠… 아가씨의 생각은 헛된 것이 아니었다라고 말하고 싶은 건가.

바하무트: 생각…인가. 시드. 부탁이 있다.

시드: 무엇인가?

바하무트: 내 목숨을 빌려가. 힘을 빌려달라고 말해 줘.

시드: 하아?

바하무트: …부탁한다. 조금 더 이 시간들을 보고 싶어졌어.

시드: …알았다.

바하무트. 우리들에게 힘을 빌려줘. 네 힘이 없으면 안돼.

바하무트: 좋은 울림이다. 지금만은 너의 목소리가 시간의 소리로 들린다.

시드: 쩝… 매우 귀찮은 녀석이군…

●지상 14층

시드: 초코보, 또 너와 함께 싸워야 하는군… 져서는 안돼!

●지상 15층

시드: 몇번이고 몇번이고, 끈질긴 놈들!!

임프: 우케케케케, 부활의 시간은 다가왔다!!

BOSS

임프 삼형제

이번 보스도 제2 던전과 똑같이 임프 삼형제가 등장한다. 소환공격과 전기 마법으로 간단히 처리하자. 큰 머신에 타고 있는 1호기의 직선 공격과 2, 3호기의 시간차 폭탄 공격을 피해 다니면서 1호기만 부수면 2, 3호기는 간단히 처치할 수 있다.

정말 질긴 놈들이다

(임프 삼형제를 처리한 뒤)

시드: 좋아! 그러면 작전에 들어가자. 준비는 됐지? 그래, 그러면 가볼까?

좋아, 그러면 작전을 시작한다. 여기는 시드다. 데부 초코보, 그쪽의 준비는 어떤가?

데부 초코보: 준비는 다 됐습니다. 여기에 소장님도 있어요.

소장: 여어. 시드. 과연 당신과 힘을 같이하는 날도 오는구먼. 아직 이상한 연구는 계속하고 있겠지?

시드: 너에게 말하고 싶지는 않아. 고튼하고 고슈도 왔는가?

고튼: 고튼, 마을, 지킨다. 그것, 나무, 지킨다, 똑같이.

작전 시작!

시드 윈드의 이륙을 도와주는 고튼

시드윈드의 출동!!!

바하무트가 도와주는군!

데부 초코보의 멋진 캐치

마을 사람들의 협력 공격

시드 : 음. 그러면 담당구역으로 가라.

고튼 : 고튼, 매우, 알았다.

시드 : 자, 그러면…

좋아, 초코보. 우리도 가자.

마을 입구

모글리 : 여어, 초코보, 어서 와.

시드 : 너는 뭐냐. 그렇게 들떠있기는…

모글리 : 아, 저기, 나도 저 던전에 갈까 생각했는데…

시드 : 흥, 어차피 너는 보물에 눈이 멀었으니. 안돼, 안돼, 우리는 아가씨를 구해야만 돼.

모글리 : 아니, 나도 저 소녀를 함께 구하고 싶어요. 게다가 우리는 콤비지? 계속 초코보에게만 맡겼지만 말이야.

시드 : 너도 함께 갔으면 좋겠다고 말하는 거니? 할 수 없지… 나는 바하무트와 작전을 생각해보지.

모글리 : 자, 그러면 나는 먼저 숲에서 기다리고 있을게. 언제나 너만 앞에 보내니 조금 미안해서 말이야.

제 6던전. 마지막 던전(1~26층)

이번 던전은 1층부터 3층까지 숲으로 이루어져 있는데 길이 좁고 상태변화를 사용하는 몬스터가 많기 때문에 진행하는데 어려움이 따른다. 그러므로 몬스터를 죽일 때에는 넓은 곳으로 유인해서 모글리와 함께 죽여야만 빨리 처리할 수 있다. 나무처럼 생긴 우드아이즈는 가끔씩 200길을 두고 죽는다. 4층부터 6층까지는 연못으로 이곳에서 등장하는 개구리들은 토드로 만드는 특기를 사용하기 때문에 상당히 까다롭다. 그러나 이 녀석들은 불과 얼음의 마법에 약하다. 7층부터는 본격적인 던전이다.

여기에서는 원주민처럼 생긴 스톤 마스크가 등장한다. 이 녀석은 '까먹어라 공격'을 가해오는데 이 공격에 당하면 아이템의 명칭이 불확실해진다. 11층 계단위에는 쇠사슬을 가진 '부처' 한 마리가 버티고 있다. 이 부처의 특기는 '계단 지치기'로 계단 위에서 꿈쩍도 하지 않고 공격한다. 12층에는 4마리의 부처가 계단을 지키고 있는데 이 부처는 약점이 없고 근접해서 공격하면 피해가 크기 때문에 원거리에서 아무 마법이나 사용해서 처리하는 것이 좋다. 14층은 그냥 쉬어가는 층이다. 18층부터는 게임의 난이도가 높아진다. 특히 뱀파이어의 공격이 짜증나는데 이 녀석의 '레벨 드레인'에 당하면

12F Lv44 HP182/223 88%

이 녀석이 아이템의 명칭을 잃어버리게 만든다

20F Lv49 HP 27/249 52%

아이템 ◀◀◀4▶ 38/39

カーバンクルの魔石
オーディーンの魔石
ミスリルのツメ+1
ホーリーのツメ
ポリーのツメ
沈黙よけのクラ
ミスリルのクラ+1
王者のクラ+1

聖なる力を秘めている

성스러운 힘을 가지고 있는 홀리의 발톱이 효과가 좋다

23F Lv49 HP209/249 106%

상당히 강한 드래곤

고스란히 레벨을 빼앗겨 버린다. 그러나 공격 딜레이가 크기 때문에 마법이나 돌로 공격하면 박쥐로 변해서 도망가버린다. 뱀파이어나 데몬은 드레인의 마법이 먹히지 않으므로 포션을 어느 정도 갖고 있어야 한다. 21층도 그냥 지나간다. 22층부터는 드래곤만 등장한다.

드래곤은 뛰어난 공격력과 방어력을 가지고 있으며 마법까지 사용하기 때문에 이쪽도 지금까지 모아왔던 마법책으로 승부를 해야 한다. 하얀색의 미스트 드래곤은 파이어의 책으로, 하늘색의 쉐도우 드래곤은 선더의 책으로, 분홍색의 드래곤 팬텀은 남는 마법으로 처치하자. 또한 녹색의 선더 드래곤은 에어로의 책으로, 붉은 색의 레드 드래곤은 브리자드의 책으로, 그리고 파란색의 홀리 드래곤은 약점이 없으므로 남는 마법책으로 처치하자. 낮은 확률로 홀리 드래곤을 죽이면 이상한 두루말이(不思議なしおり)를 얻을 수 있다.

●16층

모글리 : 어? 너는 분명히 바하무트라는 녀석이지. 이야기는 들었어.

바하무트 : ……

모글리 : 뭐야, 맞는 건가? 멀쩡하게 생겼지만 말 많은 놈이라고 들었는데.

바하무트 : ……

모글리 : ?? 왜? 상황이 나빠?

바하무트 : …… 나라도 말을 잊을 정도의 사실을 만날 경우가 있다. 그것이 단지 지금이라는 것뿐이다.

모글리 : ……??? 초코보, 이 녀석이 말하는 것을 이해할 수 있겠어?

바하무트 : 녀석은, 그라스고스는 미래의 문명을 파괴한 마물이다. 그 사실은 알고 있었다. 하지만 알 수 없는 건 왜 녀석이 미래에 존재했던 것일까?

모글리 : 여기에 있던 미래에서 온 마물을 말하는 거야?

뭐, 어쩔 수 없잖아. 그런 녀석은 여기에 있는 초코보가 물리쳤으니까 말이야.

바하무트 : 속 편한 녀석이군…… 그라스고스는 미래에서 온 것이 아니다. 되돌아 온 것이다.

모든 것의 시작은 여기에 있었다. 너도 와서 보렴. 아니 보지 않으면 안 될 이유가 여기에 있다. 시간을 비추는 이 스크린의 맞은편에…

과거를 비추는 스크린

모글리 : 응? 이것은… 나? 전에 침몰했던 던전의 크리스탈이 있던 방이잖아. 그래, 분명 구즈구즈를 혼내주려고 했는데… 어떻게 이 보물을 꺼내갈 건지 생각했는데…그리고 밖으로 나가려고 했는데… 그 다음은…

바하무트 : 그래, 거기서부터 시작이었다. 모든 시작은…

구즈구즈 : …나, 나에게 말하고 있는 거니?

모글리 때문에 마을이 험악하게 변한 것일까?

나, 나의 소원? 내가 원하는 것?

나에게 무언가 주려고?

……나, 나는 힘을 갖고 싶어.

누구에게도 왕따당하지 않는 힘.

누구에게도 바보소리 듣지 않는 힘.

힘이 있다면, 힘이 있다면!!!

바하무트 : 그래서 모든 것은 시작된 것이다. 구즈구즈라는 이름의 약한 생명체는 크리스탈에게 힘을 받아서 진화를 시작한 것이다.

모글리 : 지, 진화?

바하무트 : 그래, 알 수 없을 정도로 긴, 긴 시간을 넘긴 진화. 그리고 시간은 지나, 사람들의 문명이 생겨났을 때 녀석은 그라스고스라는 이름의 강대한 생명체로 변한 것이다.

모글리 : 그, 그런…

바하무트 : 이것이, 현실이다. 모든 시작은 이 땅, 이 시간에 있었던 것이다. 던전이 몬스터들을 불러모은 것도, 마을 사람들을 이상하게 만든 것도, 녀석의 생각이 원인인 것이다. 자신을 괴롭혔던 것들에 대한 원한, 그리고 강대한 힘에 대한 열망…

이런 생각들이 시공을 왜곡시켰고, 이 던전을 시공의 저편에서 불러와서 만들어낸 것이다.

소녀의 의지보다도, 녀석의 원한이 더 강했던 까닭이다.

모글리 : 그러면 너는 전부 나때문에 일어난 일이라고 말하는 거야?

나는 몰라, 그따위는. 멋대로 그녀석이 원한을 품었다는 것뿐이잖아.

바하무트 : 모글리. 너는 감각이 있는 생명체다. 의식적으로 느끼고 있는 것은 아닌가?

네가 이 던전에 오지 않으면 안되는 이유를. 단지 보석을 노리기 위한 것이 아닐 것이다.

모글리 : 우…

바하무트 : 그럼 사실을 다 전했다.

모글리 : …어떻게 해야 되지, 초코보.

그런 원한을 무서워할 모글리님은 아니지만.

그것보다 보석, 보석…

●26층

모글리 : 뭐지!? 여기는!?

그라스고스 : 나, 나는 힘을 손에 넣었다… 힘, 힘을…

(그라스고스 Z를 물리친 후)

모글리 : 후우, 쓰러뜨렸나… 어? 왜 그래? 어이 초코보!!

갑자기 화면 저쪽으로 초코보가 사라진다.

시로마 : 아! 어떻게 여기에?

에? 이야기는 나중에 하자고? 어쨌든 등에 타라고? 그래, 알았어.

시로마가 초코보와 함께 도망친다

초코보의 등을 타고 도망치는 시로마

시드 : 자, 어서 일어나라. 잘해주었다라고 말해주고 싶지만 아가씨는 어디 있지?

모글리 : 보지 못했는걸요.

시드 : 그래…? 뭐? 그렇지 않다고?

아가씨랑 만났지만 떨어져 버렸다고? 하지만 분명 무사할 거라고?

아… 그리고 거기에서 이상한 녀석을 만났어. 왠지 초라한 모습이었는데,

지쳐 보였어.

모글리: 응? 앗! 녀석은!! 이 녀석이 바로 그라스고스야! 이 녀석의 원한 때문에 이런 일이 벌어진 거라구.

시드: 뭐라고? 응? 뭐지?

BOSS

그라스고스

그라스고스와의 두 번째 결투다. 그라스고스는 불속성과 성속성의 공격에 매우 약하기 때문에 홀리나 홀리의 발톱으로 공격하면 된다. 그라스고스는 가까운 거리에서는 할퀴기 공격을, 먼 거리에서는 사일런스 플러시로 공격해 오는데 사일런스 플러시의 공격력이 상당하므로 접근해서 공격하자. 1500정도의 타격을 입히면 그라스고스는 그라스고스 Z로 변신한다. 변신후에 초코보가 멀리 빔을 발사하는데 이것의 대미지가 장난이 아니다. 이 녀석을 쉽게 깨는 방법은 헤이스트의 약을 먹은 다음 마석을 남발하는 것이다. 특히 이프리트와 유니콘의 마석이 잘 먹힌다. 10번정도 던지고 나면 그라스고스 Z가 사라진다.

26F Lv49 HP198/249 91%

다시 등장한 그라스고스

26F Lv49 HP198/249 91%

홀리에 약하다

26F Lv47 HP 74/249 116%

2차 변신, 그라스고스 Z!!!

백마도사 시로마가 그라스고스를 회복시켜주고 모글리와 초코보는 또다른 여행을 위해 마을을 떠나면서 게임이 끝난다.

기력을 회복하자 인형속으로 들어가는 그라스고스

돌아온 시로마

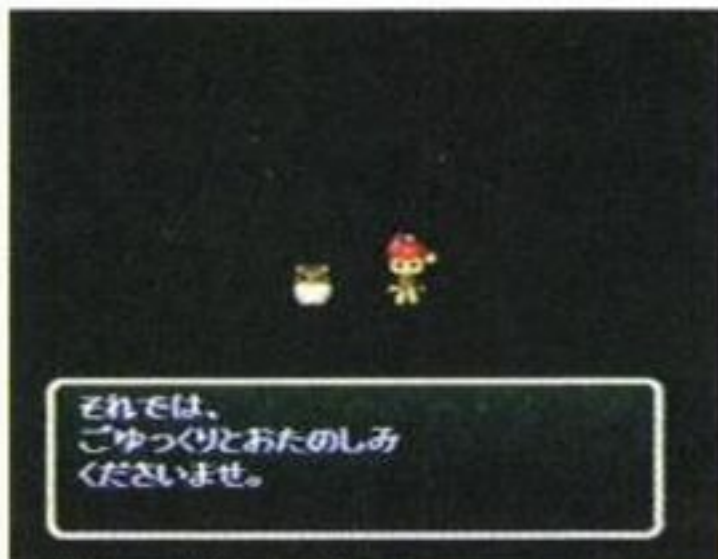
THE END(?)

새로운 여행을 떠나려는 모글리

초코보도 함께…

보너스 이벤트

돌(ドル): 안녕하세요. 모두의 귀염둥이 '돌'입니다. 분명 저를 처음 보는 사람은 없다고 생각하는데요. 자, 이것으로 초코보 2의 이야기는 끝입니다. 즐거우셨는지요? 하지만 좀더 초코보와 시로마하고 모험을 더 하고 싶어!! 라고 말하는 당신을 위해 보너스 모드를 준비했습니다. 무엇이 일어날지 직접 겪어보세요. 그럼… 아, 그래…

それでは、
ごゆっくりとおたのしみ
くださいませ。

모험이 더 있다고 말하는 돌…

쿠루쿠루: 새롭게 태어난 나에게도 이름을 붙여주세요. 〔이름 입력 초기 설정은 쿠루쿠루(クルクル)〕

돌: 쿠루쿠루입니까? 멋진 이름이네요. 그럼 재미있게 즐기세요.

시로마: 오랜만이네. 모험을 위해서 다시 돌아왔구나.

이번에는 너뿐만 아니라 나도 혼자서 던전에 들어갈거야.

지금까지 가봤던 던전이 다시 생겼고, 비밀의 던전이 있고 보너스 모드의 엔딩도 있어.

여러 가지가 있으니 찾아보렴.

그래, 뭔가 물어보고 싶니?

1. 부활한 던전에 대해서

시로마: 각각의 던전에는 들어갈 수 있는 사람이 정해져 있어. 시드 타워에는 물론 시드할아버지, 해저 던전에는 나, 산 던전에는 쿠루쿠루, 그리고 라스트 던전에는 모글리만이 들어갈 수 있어. 하지만 들어가 버리면 너의 아이템도 없어지므로 주의하렴. 가메돈 아저씨의 창고에 맡기는 게 좋아. 또 던전에 들어가는 순간 레벨은 1이 되어버

려. 텔레포의 두루말이로 돌아온 다음 다시 들어가도 똑같아. 하지만 너의 레벨과 깃털, 마법 레벨 등은 변하지 않으니까 안심하렴.

2. 비밀의 던전에 대해서

시로마: 비밀의 던전에 대해서 알고 싶니? 그렇다면 부활의 던전에 너는 갈 수 없으니까 무리는 하지마. 그래도 비밀의 던전이 어디에 있는지 가르쳐 주면 비밀이 아니잖니? 힌트는 마을 안에 입구가 있다는 것 뿐이야. 그렇게 어려운 곳에는 없으니 찾아보렴. 비밀의 던전에는 매우 강한 몬스터가 있으니 함께 갈 사람도 고를 수 있어. 나도 함께 갈 수 있지.

3. 보너스 모드의 엔딩에 대해서

시로마: 그것은 나도 잘 몰라. 오로지 모든 부활 던전을 클리어한 후 비밀의 던전을 클리어하면 무언가가 나올 것 같아.

4. 시로마의 비밀

시로마: 후후후후후, 너도 그런 말을 할 줄 아는구나. 비밀따위는 없어. 나는 마을 사람들과 똑같아. 보통의 여자아이야.

부활의 던전

이곳에는 초코보가 아닌 NPC들을 직접 조정해서 모험을 해야 한다. 혼자서 진행해야 해고 레벨이 1인 상태에서 아이템 하나 없이 들어가야 하기 때문에 난이도가 만만치 않다. NPC의 초기치는 초코보의 레벨과 관계가 있는 듯하다. 초코보의 레벨이 높으면 기본적으로 갖고 있는 HP와 공격력, 방어력이 높기 때문이다. 던전에서 나오는 몬스터와 지형은 시나리오와 똑같다. 자세한 공략은 본문을 참고하도록 하자.

15F Lv9 HP123/216 83%

시드: 시드 타워(1층~15층)

2F Lv1 HP 67/152 91%

시로마: 산기슭 던전(1층~27층)

1F Lv1 HP144/212 97%

グニャグニャのくすり をぬすんだ

모글리: 밀림과 얼음의 던전(1층~23층)

1F Lv1 HP201/201 99%

쿠루쿠루: 최후의 던전(1층~27층)

비밀의 던전 (1~30층)

시로마가 말한 비밀의 던전은 데부 초코보의 도구점에 있다. 들어갈 때 NPC를 골라서 들어갈 수 있으며 모은 장비를 착용하고 들어갈 수도 있다. 전작과는 달리 무한 던전은 아니며 총 30층으로 이루어져 있다. 3층까지는 아주 약한 적들만 등장한다. 4층에서 6층까지는 빨간 사보텐더가 나오는데 불의 마법에 약하다. 직접 공격으로 죽일 때에는 독 공격을 받을 수 있으므로 방어구를 독방지의 안장으로 착용하고 공격하는 것이 좋다. 사보텐더를 마법으로 한방에 죽이면 1,600길을 얻을 수 있지만 한번 공격당할 때마다 받을 수 있는 돈이 1/2씩 줄어든다. 간혹 맵카드를 사용하면 지도 바깥으로 표시가 있는 경우가 있는데 호리의 발톱이나 크러시 스톤을 사용해서 파고 들어가면 아이템이 있는 경우가 있다.

10층에는 전에 보스로 등장했던 스컬 햄머가 2마리가 있다. 이들은 강하기는 하지만 무찔러봤자 경험치를 얼마 늘지 않으므로 그냥 지나쳐서 다음 층으로 가자. 15층에서 17층 사이에 등장하는 녹색 포트를 죽이면 2000의 경험치와 1,600길을 얻을 수 있으니 모두 없애버리자. 18층에서는 슬로우를 사용하는 좀비가 떼거리로 등장하는데 이들에게 둘러 쌓이면 죽게 되므로 도망칠 수 있는 공간을 항상 확보해야 한다. 23층과 24층은 오메가만 나타난다. HP가 약 600 정도인 이 녀석은 빔을 발사하는데 이때는 뒤쪽에 있는 NPC도 함께 맞는다. 경험치를 생각하면 모두 없애면서 가는 것이 좋지만 너무 강하다면 계단을 빨리 찾아서 올라가자.

간혹 어미 오메가가 나올 때도 있는데 이 녀석은 던전의 보스보다 더 어렵다. 장비가 좋고 마석이 많다면 도전해 보기 바란다. 30층에 도착하면 마지막 보스인 리바이어선(リバイアさん)을 볼 수 있는데 자신이 왜 이곳의 보스가 되었느냐

며 투털댄다. 리바이어선의 꼬리는 타격 공격을, 본체는 드레인 공격을 해오는데 직접 공격보다는 선더의 마법과 마석을 이용해서 공격하자. 본체에게 드레인의 마법이 통하므로 HP가 줄어들면 적극적으로 사용하자.

시로마와 같이 가면 편하다

선더의 마법에 약하다

●지하 30층

리바이어선: 왜 내가… 왜 내가 보스여야 돼지? 그렇게 붙어 다니는 게 싫었어? 그래 나는 걸을 수 없어. 물속에 있을 수밖에 없어. 하지만 지금까지 그렇게 일해 주었는데… 이런 배은망덕한 놈들!!!

마석으로 나오지 않자, 삐지는(?) 리바이어선.

보스 리바이어선

바하무트의 마석

엔딩

몬스터의 종류와 특징

고블린
특기: 박치기, 구즈구즈 괴롭히기
약점: 없음
강점: 없음

사보텐더
특기: 길 던지기, 길 떨어뜨리기
약점: 불
강점: 없음

흑마도사
특기: 마법 발동
약점: 없음
강점: 없음

봄
특기: 자폭, 분노 모으기
약점: 얼음
강점: 불

마그마 맨
특기: 마그마 던지기, 갑자기 나타나기
약점: 얼음
강점: 불

몰볼
특기: 혼란의 입김
약점: 불
강점: 없음

라미아
특기: 유혹하기, 파이어 마법
약점: 얼음
강점: 불

사하긴
특기: 브리자드 마법, 물위 걷기
약점: 불, 전기
강점: 얼음, 바람

마리오네이터
특기: 새 날리기, 몬스터 소환
약점: 없음
강점: 없음

헷지 혹
특기: 회전뿔 날리기, 숨어서 방어
약점: 없음
강점: 없음

마스크
특기: 망각 공격, 리플렉크
약점: 없음
강점: 마법

가고일
특기: 날개 바람, 석상에서 부활
약점: 없음
강점: 없음

돈베리

특기: 랜턴, 원한 품기
약점: 없음
강점: 없음

미니 머지션

특기: 드레인, 돈베리 화내게 하기
약점: 없음
강점: 없음

잭

특기: 아이템 훔치기, 워프로 도망치기
약점: 없음 강점: 없음

스켈톤

특기: 독가스, 복원
약점: 불, 성
강점: 없음

너츠 이터

특기: 너츠 던지기, 열매 먹기
약점: 없음
강점: 없음

매직 포트

특기: 텔레포, 포션 던지기, 얼굴 내밀기
약점: 없음 강점: 없음

네온

특기: 선더 발사, 올라타기, 공중 부유
약점: 바람, 성 강점: 전기

랜드 터틀

특기: 회전 공격, 껍질에 숨기
약점: 없음
강점: 없음

뱀파이어

특기: 레벨 드레인, 박쥐 변화, 흡혈
약점: 불, 성
강점: 없음

웨어 배트

특기: 도망치기, 뱀파이어 변화
약점: 불, 성
강점: 없음

락가터

특기: 점액, 아이템 썩히기
약점: 불
강점: 없음

드리피

특기: 지뢰 설치
약점: 없음
강점: 없음

임프

특기: 워프 던지기, 로봇에 타기
약점: 없음
강점: 없음

모게라

특기: 벽파기, 마석 파내기
약점: 없음
강점: 없음

마몬

특기: 나무인 체 하기
약점: 불
강점: 얼음

오니온

특기: 장비 벗기기
약점: 전기
강점: 바람

무스

특기: 점프 어택, 분열
약점: 불
강점: 얼음

게코비키

특기: 개구리 점프, 늪에서 울기
약점: 불, 얼음
강점: 없음

프로타이 몰

특기: 미니멈 어택, 부유
약점: 바람
강점: 없음

와일드 랫

특기: 헤이스트 걸기
약점: 없음
강점: 없음

좀비

특기: 슬로우 가스
약점: 불, 성
강점: 없음

마미

특기: 회전 공격
약점: 불, 성
강점: 없음

구즈구즈

특기: 훌쩍훌쩍 울기, 토라지기
약점: 성
강점: 없음

데몬

특기: 원기 흡수
약점: 성
강점: 없음

클럽 롤러
특기: 카미가제 어택, 폭발하기
약점: 전기
강점: 바람

다크 타이탄
특기: 대지의 분노, 벽 부수기
약점: 없음
강점: 바람

홀리 드래곤
특기: 퀘이크 브레스
약점: 없음
강점: 없음

미스트 드래곤
특기: 브리자드 브레스
약점: 불
강점: 얼음

베히모스
특기: 몸통 박치기
약점: 없음
강점: 없음

데빌 핏슈
특기: 먹물 날리기, 훔치기
약점: 전기
강점: 바람

하게타카
특기: 급강하, 기다리기
약점: 불, 바람
강점: 없음

웜
특기: 수면의 이빨, 땅속에 숨기
약점: 불
강점: 바람

오우거
특기: 후려 갈기기
약점: 없음
강점: 없음

임프 로봇 1호
특기: 폭탄 설치, 자폭 장치 가동
약점: 전기
강점: 없음

나우먼 코끼리
특기: 몸통 박치기, 돌진하기
약점: 불
강점: 얼음

크레이 고렘
특기: 회전 공격, 문 부수기
약점: 없음
강점: 없음

DEEP FREEZE

딥 프리즈

PlayStation

장르	액션 어드벤처
제작사	서미
발매일	99년 1월 14일
발매가	5,800엔

인류를 위협하는 테러리즘에 맞서 싸운다

딥 프리즈

게이머들에게는 약간 생소한 이름의 완구회사(?)인 서미에서 「바이오 해저드」와 「메탈기어」를 합쳐놓은 듯한 「딥 프리즈」라는 게임이 출시하였다. 그래픽과 사운드는 좀 떨어지기는 하지만 슈팅 게임의 박진감과 어드벤처 게임의 긴장감 등을 맛볼 수 있을 것이다.

게임 시스템 설명

●조작키 설명

키	기능
방향키 ↑	전진
방향키 ↓	후퇴
방향키 ←	좌로 선회
방향키 →	우로 선회
○버튼	무기 발사
×버튼	특수 동작
□버튼	무기의 재장전
△버튼	아이템 사용
L1 버튼	자동 조준
L2 버튼	동료 캐릭터 명령
R1 버튼	걷기
R2 버튼	아이템 선택
셀렉트 버튼	정보, 무기선택, 통신 화면
스타트 버튼	일시정지

●특수기술 설명

조작	기능
방향키 연속입력(방향키 ↑, ←, →)	긴급회피(구르기)
R1버튼을 누른 상태에서 방향키 ↑	걷기
R1버튼을 누른 상태에서 방향키 ←, →	횡이동
R1버튼을 누른 상태에서 방향키 ↓	180도 회전

●화면 설명

▶억세스(ACCESS): 각 스테이지의 청사진과 작전임무 등의 정보를 살펴볼 수 있다.

▶장비(EQUIPMENT): 무기와 아이템의 교체가 가능하다.

▶라디오(RADIO): 애플과 통신으로 연락하여 정보를 얻어낸다.

▶빠져나감(EXIT): 게임화면으로 나가기.

●파트너의 조작과 명령에 대하여

게임이 시작되면 주인공의 파트너가 될 동료 캐릭터를 고를 수 있다. 파트너의 조작은 전적으로 CPU의 몫이다. 다만 '공격', '방어', '특수공격'을 선택해서 상황에 따라 다르게 대처할 수 있다. 각각의 캐릭터는 무기와 특수공격이 다르기 때문에 스테이지와 보스에 따라서 적절한 파트너 선택을 하는 것이 좋다. 또한 스테이지 종료시 파트너의 상태가 좋지 않을 경우에는 다음 스테이지의 선택이 불가능해지므로 신중하게 명령을 내릴 필요가 있다.

●무기와 아이템에 대한 설명

핸드건(SIG P226 CUSTOM)

가장 기본적인 무기로 조준이 정확하고 사정거리가 길어서 제압능력이 높다.

머신건(HK 53 CUSTOM)

기관총. 일렬로 서있는 적을 처리할 때에는 좋지만 고저차가 있는 지형에서는 사용할 수 없다는 단점이 있다.

리페어 키트

에너지를 일정치만큼 상승시킨다. 3개까지 입수 가능. 파트너의 경우는 자신이 알아서 사용한다(3회).

그레네이드

수류탄. 기본적으로 10m의 사정거리를 가지고 있으며 방향키를 위아래로 조절하면 던지는 거리가 달라진다. 10개까지 입수 가능.

샷건(M870 CUSTOM)

거리에 따라 위력이 달라지는 무기. 사정거리가 짧지만 보스전에서 유용하게 사용된다.

스턴 그레네이드

섬광과 폭발음으로 적을 일시적으로 혼란시켜 공격불능상태로 만드는 무기. 단, 적이 특수한 행동을 취하고 있을 때는 효과를 발휘하지 못한다. 5개까지 입수 가능.

●각 캐릭터의 무기와 특수기술

코드네임	무기	특수능력
해리(HARRY)	샷건	일정시간동안 무적
시실리(SICILY)	머신건	섬광탄을 사용하여 적을 혼란하게 만듦
마리아(MARIA)	머신건	더블머신건을 사용하여 무차별 사격
베글(BEGEL)	핸드건	소형폭탄을 사용하여 적을 몰살시킨다
스나이퍼(SNIPER)	핸드건	위력이 센 저격탄으로 적을 사살한다
네이(NAY)	핸드건	주인공과 자신의 체력회복

버그를 이용한 비기!

전투 도중에, 셀렉트 화면에서 무기를 교체하면 탄환이 가득 찬 상태가 되기 때문에 마음놓고 전투에 임할 수 있게 된다. 또한 쓰러져 있는 상태에서 무기를 교체하면 상태가 해제되어 2차 폭격을 막을 수 있게 된다. 스테이지 4, 5에서 유용하다

스테이지 5의 탈출시에 유용하게 쓸 수 있다

딥프리즈

등장 캐릭터 소개

커맨더

본명: 잭 와이어드
국적: 미국
연령: 27세
신장: 185cm
체중: 90kg

ANTS를 지휘하는 대장으로 이 게임의 주인공. 강렬한 리더십으로 대원들을 이끄는 사령관으로 대원 모두에게 존경과 두려움의 존재이다

해리

본명: 마커스 크라게스
국적: 미국
연령: 30세
신장: 200cm
체중: 120kg

피스톨과 머신건을 비롯한 경화기의 스페셜리스트. 그의 코드네임은 영화 「더티 해리」에서 따온 것이라고 한다. 임무를 위해서는 목숨도 아끼지 않는 용맹스러운 대원이지만 때때로 사령관의 명령을 어기고 혼자 일을 처리하기도 한다

스나이퍼

본명: 젬스 프리건
국적: 미국
연령: 26세
신장: 185cm
체중: 70kg

기계처럼 정확한 사격솜씨를 가지고 있는 히트맨. 총에 대한 지식이 풍부하고 주어진 임무를 수행하는 능력도 높은 반면, 상황에 대처하는 능력은 떨어진다는 단점을 가지고 있다. 동부의 아이비리그를 졸업한 그는 앵글로색슨의 혈통으로서의 자긍심이 아주 높다

마리아

본명: 마리아 루이즈 케이츠
국적: 미국
연령: 25세
신장: 168cm
체중: 55kg

ANTS의 홍일점으로 슈퍼모델에 버금가는 미모와 몸매를 가진 금발미인이지만 두자루의 머신건을 장착하면 난폭하게 돌변한다. 경험이 부족하지만 자신의 힘과 화기의 위력을 과신하는 면이 있다

애플

본명: 스탠리 워싱턴
국적: 미국
연령: 46세
신장: 190cm
체중: 75kg

스팅거 부대의 부관으로 뉴욕의 할렘가 출신이면서도 경찰학교를 수석으로 졸업했다. 작전에는 직접 참여하지 않지만 대원들의 가이드와 정보원 역할을 한다. 대원들의 신뢰도 두텁다

시실리

본명: 마이클 포르지오
국적: 이탈리아
연령: 30세
신장: 180cm
체중: 75kg

팀의 무드메이커로 호색가이다. 예리한 관찰력을 가지고 있으며 격투와 총솜씨도 일품이다

베글

본명: 우디 골드먼
국적: 이스라엘
연령: 31세
신장: 165cm
체중: 50kg
이 세상에 존재하는 모든 폭발물에 정통한 유태계 폭탄 스페셜리스트. 장애물의 폭파와 시한폭탄의 해체 등의 전자전에서 위력을 발휘하지만 격투와 총격전에는 약하다는 단점이 있다

포보스

국적 : 동유럽 슬라브계
헤파이스토스의 간부로 다이모스의 쌍둥이 형이다. 냉정한 성격과 잔인함을 가지고 있으며 목적을 위해서는 수단과 방법을 가리지 않는다

다이모스

국적 : 동유럽 슬라브계
헤파이스토스의 간부, 형인 포보스와는 정반대로 거칠고 난폭한 성격의 소유자이다. 체력과 전투력 모두 최고수준이며 상부의 지시에는 절대적으로 복종한다

스토리 공략

프롤로그

20세기말부터 점차 격화되어가던 테러리즘은 21세기에 들어서서 그 조직력과 규모가 신디케이트화 되어가고 있었다. 종래의 국가단위의 인터폴 활동으로는 이러한 새로운 형태의 테러리즘에 대처할 수 없음을 안 국가연합은 'INTER-ANTS(INTER-NATIONAL-ANTI-TERRORIST-SERVICE)라는 특수부대를 조직하여 테러집단 '헤파이스토스' 와의 싸움을 시작하게 된다.

스테이지 1 APPROACHING FAST

무대는 미국의 재개발도시 뉴욕. 부통령은 각료회의에 참석하지 않고 아들의 결혼식에 참석한다. 그런데 '헤파이스토스'는 이때를 노리고 결혼식이 열리고 있던 빌딩을 급습하고 인질들을 내세워 연방준비은행의 금괴를 지정된 장소로 보내고 감옥에 수감되어 있는 동료들을 석방할 것을 요구한다. 이에 국가연합은 코드명 커맨더를 위시한 INTER-ANTS의 대원들을 이 빌딩으로 급파한다. 침투는 56층에서부터 시작된다.

필: 드디어 왔군. 눈이 빠지게 기다렸다고, 잭

주인공(잭): 너희들도 오게 되었군.

필: 함께 싸우게 돼서 기쁘다. 녀석들은 이 위쪽을 점령하고 있다. 우리는 남쪽으로부터 위로 전진한다.

주인공: 그렇군. 위에서 적을 몰아넣고 공격하도록 하지

필: 어느 쪽이 먼저 올라가나 내기라도 할까?

주인공: 필, 이건 게임이 아냐. 작전이라구.

필: 그렇게 말할 줄 알았어. 레드불, 작전개시! 잭, 공중정원에서 만나도록 하지.

주인공: 우리도 작전개시다.

애플: 최우선 목적은 58층에 납치되어 있는 부통령의 구출이다. 민간인

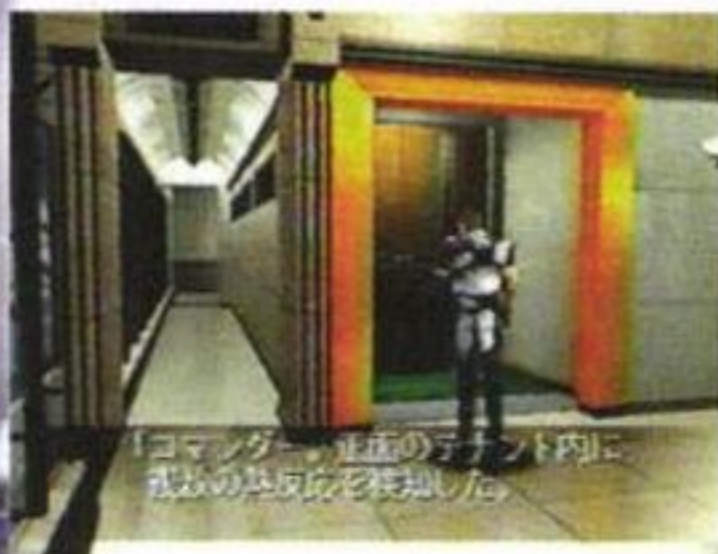
은 '가능한 경우' 구출하도록, 이상.

57층으로 올라가면 레드불로부터 통신이 온다.

레드불: 여기는 레드불, 남쪽 비상계단에서 피신하지 못한 민간인을 발견, 확보했다.

본대: 긴급의료반을 보내겠습니다. 계속해서 부통령을 구출하도록 하십시오

레드불: 잭, 듣고 있겠지? 꾸물거리고 있다간 이쪽에서 모두 해치워버릴꺼라구, 이상!

주인공: 좋아, 서두르자.

최초의 전투가 시작되는 캐쥬얼 샵

캐쥬얼 샵으로 향하면 다시 애플로부터 연락이 온다.

애플: 정면 상점안에서 여러 명의 열반응을 감지했다. 그 중 1개는 거의 움직이질 않는데 아마도 미처 피신하지 못한 민간인으로 생각됨, 나머지는 적일 것이라 생각된다. 위층으로의 진로를 확보하기 위해서라도 처리해두는 편이 좋을 것 같다. 베스트 포지션으로 돌입할 것!

캐쥬얼 샵에서 나오면 다시 레드불로부터 긴급통신이 온다.

레드불: 여기는 레드불.

데니스: 여기는 데니스, 무슨 일인가?

레드불: 현재 남쪽 비상계단에서 적과 교전중. 녀석들의 장비가 보통이 아니다. 포위되었다. 더 이상 나아갈 수 없다!

주인공: 레드불! 응답하라! 레드불! ....

애플: 통신을 듣고 있었군. 레드불 쪽은 생각하지 말고 앞으로 전진할 것!

주인공: 바보같은!

애플: 이럴 때를 대비해서 두 팀으로 편성한 것이다. 알고 있겠지. 무엇보다도 부통령의 구출이 최우선이다. .....이상.

남쪽 출구쪽으로 진행하다 보면 죽어가는 병사가 있다. 층 중앙쪽에 있는 업무용 엘리베이터를 타고 58층으로 올라가서 조명실로 향하자. 공중정원의 조명을 끈 다음 급사실로 들어서면 숨겨있는 병사를 발견할 수 있다. 이때, 밖에서 인기척이 들리고 주인공을 본 병사는 도망쳐버린다.

이 녀석은 누구지?

공중정원의 조명을 끄자

주인공: 놈이 안에 있는 녀석을 해치운 것인가? 무슨 목적으로.....

다시 급사실로 들어가서 직원용의 열쇠를 입수한 후 공중정원쪽으로 이동하자. 적을 모두 처리하면 인질이 나타난다.

주인공: 이걸로 전원입니까? 부통령은 어디에 있죠?

인질 1: 신랑신부와 함께 위층으로 끌려갔습니다.

인질을 구출한다

주인공: 테러리스트 녀석들 아직도 남아있는 거냐!!

인질 2: 이걸 사용하게나. VIP용 카드네. 이걸로 중앙의 엘리베이터를 사용할 수 있을 걸세

애플로부터 60층으로 가는 방법은 엘리베이터와 계단의 두 가지가 있다는 연락을 받는다. 하지만 60층으로 올라가는 계단은 이미 폭파되어 있으므로 VIP용 엘리베이터를 타고 올라가자. 위로 올라가면 스테이지 1의 보스와 졸개들을 볼 수 있다.

끊어진 계단

보스와의 첫만남

보스: 왔구나, 국가연합의 개들. 한꺼번에 죽여주지. 우하하하

여기서 적들을 모두 없애면 한 녀석이 보스가 들어간 오너 룸의 입구를 폭파해서 막아버린다.

파트너 : 제길, 입구가 완전히 막혀 버렸군.

주인공 : 애플, 곤란한 일이 생겼다. 오너 룸에 들어갈 수 없게 되었다.

애플 : 이쪽의 데이터에 의하면 입구는 그곳뿐이다.

주인공 : 다른 수단은 없는 건가?

애플 : 헬기로부터 로프를 이용하여 침입할 수 있지만, 근처 로켓런처의 사냥감이 될 것이다. 들키지 않고 위에서부터 들어갈 수 있다면 좋겠지만......

주인공 : 위로부터라.....

옥상으로 올라가 크레인을 작동시켜 보지만 전혀 움직이지 않는다. 시스템 룸이 있는 층으로 내려가 봐도 시스템 룸에는 들어갈 수 없다. 북쪽계단을 이용해서 58층으로 올라간 다음 회의실 한쪽에 있는 관리인에게 카드키를 받아서 시스템 룸으로 들어가자. 전원을 공급한 다음 크레인을 가동시키고 오너 룸에 들어가면 보스와의 대결이 이루어진다.

옥상의 크레인

전원을 공급하자

포보스 : 무기를 갖고 있지 않는 상대를 쏠 셈인가?

주인공 : 이야기가 빨리 진행된다면.

포보스 : 용감하군. 네가 모든 것을 정한다는 건가?

주인공 : 모든 것이 나에게 달려있지.

포보스 : 너만이 정의라는 건가. 전에도 그런 녀석이 있었지. 그러나 모두 내 앞에서 죽었어.

영웅의 이름을 들어볼까?

주인공 : 잭 와이어드. 헤파이스토스의 리더는 네 녀석이냐?

보스와의 전투

오옷, 미소녀~

아까 조리 준비실에서 보았던 병사가 나타난다.

병사 : 포보스!

병사는 보스에게 맞아서 쓰러진다. 포보스와 다이모스는 사라지고 보스와의 결전이 시작된다

보스 : 헤헤헤. 게임은 아직 끝나지 않았다구!

보스를 물리치면 부통령과 신랑 신부가 나타난다.

주인공 : 부통령, 다치신 곳은?

부통령 : 테러리스트에게 초대장을 보낼 생각은 없었다네.

주인공 : 약속이 없는 것이 녀석들의 방식이죠.

부통령 : 매스컴과 같군. 당신들에게 감사하네. 고맙네.

부통령이 사라진 후, 주인공이 병사에게 다가간다

주인공 : 왜 이런 짓을 했지? 포보스... 넌 그렇게 불렀어. 그 사람을 알고 있는 건가? 왜 여기에 온 거지?

병사 : 그 녀석을......죽이기 위해서.......

주인공 : 너도 테러리스트인가?

병사 : 전혀! 내가 죽이고 싶은 것은 그 녀석뿐.....

주인공 : 상처를 치료하는 것이 좋겠어... 이름은?

병사 : 네이.

주인공 : 구급반을 보내!

무사히 빠져나오는 포보스와 다이모스. 빠져나오지 못한 MAM을 걱정하고 있다.

스테이지 2 UNEXPECTED TURN

스테이지 2의 무대는 태평양상의 한 작은 섬. 사실은 이곳은 헤파이스토스의 병기공장이다. 주인공은 부대통령 납치사건에서 범인들이 요구한 금괴투하 지정장소를 정찰하던 중, 적의 공격을 받고 격추되어 섬에 추락한다. 이야기는 포로가 된 조종사를 찾으러 가는 것으로부터 시작된다.

주인공 : 괜찮은가?

조종사 : 부조종사가 안에 있다. 도와줘. 부탁한다!

주인공 : 밖으로 나가라!

아군병사 : 대장!

적의 공격을 받아서 격추된다

조종사를 구출하자

탈출을 지시한다

주인공: 즉시 이 섬을 탈출하라. 이것은 명령이다!

아군병사: 어떻게 그럴 수 있습니까?

주인공: 출입구가 하나뿐이라는 법은 없어. 우선 지도를 손에 넣고 탈출 경로를 찾는다.

적들을 처치하면서 몇 층 내려가다 보면 시스템 룸과 사령관의 집무실이 나온다. 사령관의 집무실에서 ID카드를 입수하고 시스템 룸에서 섬에 대한 정보를 얻자.

이곳에서 섬의 정보를 얻는다

애플: 여기는 애플! 대장 들리는가? 위원회가 일제 폭격을 결정했다. 약 30분후에 폭격이 개시될 것이다. 그때까지 탈출해야 한다. 그렇지 않으면 아군이 폭격으로......

주인공: 20분안에 부조종사를 구출, 섬으로부터 탈출한다!

쓰러져 있는 부조종사

계속해서 아래쪽으로 진행하다 보면 부조종사와 스테이지 2의 보스가 등장한다. 몇 번 때리다 보면 보스는 연기와 함께 사라지고 만다.

보스: 쿠쿡, 이 녀석은 중요한 미끼다. 건네줄 수는 없지!!

이제부터 적들이 상당히 많이 등장하는데 웬만하면 이들을 상대하지 말고 도망가도록 하자. 공동식당 안쪽에 있는 보일러실의 리페어 키트 2개는 반드시 챙겨가도록 하자. 네갈래 길이 나오는 아래층에서는 보이는 적들만 제거한 후 아이템을 입수, 재빨리 공장쪽으로 이동하자. 공장 위쪽에서의 진행은 기관총이나 권총을 사용해서 먼 거리에 있는 적부터 저격하도록 하자. 아래로 내려오면 부조종사를 잡고 있는 병사가 보인다.

이곳에서 리페어 키트를 입수

이 섬의 주인(?)

병사: 포기해라. 내 섬에서 나갈 수는 없다.

주인공: 이게 네 섬이냐? 그렇다면 대답해라. 이 어리석은 군장비들은 무엇때문인가? 헤파이스토스는 뭘 꾸미고 있는 거지?

병사: 죽게될 네 놈이 알 필요는 없지.

이곳에서는 적이 상당히 많이 나온다. 다른 화면으로 넘어가면 위쪽에 있던 녀석들까지 내려오므로 제자리에서 서서 나타나는 적들을 모두 처리한 다음 위쪽에 있는 나머지 적을 해치우도록 하자. 이윽고 일행은 항구에 도착한다.

아군병사와의 만남

주인공: 누가 탈출수단을 확보하라고 명령했나! 즉시 탈출하라고 명령했을텐데.

아군병사: 그런 것이 가능하리라 생

보스와의 전투

각하셨습니까?

주인공: 배를 떠나라, 빨리!

아군병사: 시동이 걸리지 않아, 이런 고물배같으니!

주인공: 어떻게든 움직이게 해봐! 그때까지 견디어낼 테니까!

스테이지 2의 보스전에서는 다른 병사들은 나오지 않지만 체력이 충분히 있어야만 보스를 무찌를 수 있으므로 이곳에 오기 전에 체력을 비축하는 것이 좋다. 이번 보스는 스턴그레네이드 → 근접해서 샷건 → 그레네이드식의 공격이 효과적이다.

쑥밭이 되어버리는 섬

스테이지 3 HIDE AND SEEK

국가연합의 정보기관으로서 세계의 군사장비를 감시하고 있는 전략정보국. 이번 스테이지에서는 INTER-ANTS의 정보국이라고 할 수 있는 이 빌딩이 무대가 된다. 이번 스테이지에서 주인공의 목적은 건물내에 남겨진 국장을 찾아내는 것. 이전 스테이지들과는 달리 파트너도 없고 탄환도 제한이 있으므로 적들은 무조건 피하면서 빌딩을 탈출해야 한다.

우선 건물내의 정보를 단말기를 통해 입수하자. 그런 다음 라운지와 오퍼레이터 룸을 거쳐서 국장실로 가면 어떤 아이를 만날 수 있다.

단말기를 통해 건물의 정보를 입수한다

MAM KILLED DAD.

어른의 목소리를 가진 아이

주인공: 걱정마. 이름이 뭐니?

엘리사: .....엘리사

주인공: 너는 국장의.....

엘리사: MAM이 아빠를 죽었어.

(MAM KILLED DAD)

이때, 전화가 온다

다이모스: 하하하하하하! 긴급사태라구

주인공: 누구냐!

다이모스: 함께 결혼식장을 나오지 않았는가, INTER-ANTS 대장님.

주인공: 헤파이스토스! 너희들 어째서 여기에!!

다이모스: 후 글쎄 어째서일까? 부하가 없어서 불안한가? 걱정마. 그 꼬마와 함께 곧 죽여줄테니까. 하하하하하하

주인공: 걱정할 필요없어 엘리사. 반드시 여기서 탈출하게 해줄테니까?

통신이 되지 않음을 알아챈 주인공은 국장 옆에 있는 ID카드를 찾아서 카운실 룸으로 간다. 하지만 패스워드가 없어서 억세스가 불가능하다. 다시 국장실로 가서 책상옆의 패스워드를 입수한 다음 카운실 룸에서 프로텍트를 해제한다.

국장실에서 ID 카드와 패스워드를 입수하자

통로의 적은 해치우자

이곳이 카운실 룸

애플: 여기는 애플 겨우 통신이 복귀되었군. 무슨 일이라도 있었는가?

주인공: 정보국이 헤파이스토스에 의해 점거되었다. 현재 정보국내에 있다. 애플, 비상소집을 하여 탈환작전을 해주기 바란다.

애플: 알았다. 그러나 현재 알고 있는 정보가 너무 적다. 대장, 적의 포진은 알고 있는가?

주인공: 적의 포진...... 정보국내의

접속파일을 카피한다

딥프리즈

모든 정보는 확실히 시스템 룸에 집약되어 있을 것이다. 가볼까.

이때부터 정보국내의 모든 보안장치가 해제되어 자유롭게 돌아다닐 수 있게 된다. 시스템 룸으로 가면 남쪽 게이트가 열려 있다는 사실을 엿듣게 된다. 여기서 헤파이스토스가 군사 데이터를 전송하고 있다는 사실을 알게 되지만 현재로서는 어찌해 볼 도리가 없는 주인공은 그들의 접속파일만 복사해온다. 라운지의 북쪽 기면실로 가면 탄창을 발견할 수 있는데 가져갈 수 있는 숫자가 한정되어 있으니 주의하도록 하자. 2개의 통풍구를 통해서 다이모스와 포보스, MAM이 있는 방으로 가보자.

통풍구를 통해서 잠입

다이모스, 포보스 그리고 MAM

다이모스: 아직 끝나지 않은 거야 형?

포보스: 방대한 양의 군사 데이터야. 시간이 걸려.

다이모스: 모든 데이터를 다 전송할 것 까진 없잖아. 그 중에는 쓰레기 같은 것들도 있을 테니까 말이야.

포보스: 그래 그것이 눈속임이 되는 것이지. 중요한 것은 언제나 하나이니까...

다이모스: MAM

포보스: 그것을 손에 얻는 순간 「심판의 창」은 쏟아져 내릴 것이다.

다이모스: 멋지군, 최고야!

통풍구를 빠져나가려는 순간, 엘리사가 발을 헛디디는 바람에 적들에게 들키고 만다.

다이모스: 설마 ANTS의 대장이 쥐 흉내를 낼 줄이야.... 쫓아가라! 도망가지 못하게!!

애플로부터 남쪽 게이트로 가라는 지시를 받으면 다시 시스템 룸으로 가서 ID카드 2를 뺏어오자. 카운실 룸이 있는 통로를 거쳐서 이윽고 남쪽 게이트로 들어선 주인공. 갑자기 적병사들에게 포위된다. 그러나 이때 등장한 아군병사들에 의해서 주인공과 엘리사는 무사히 구출된다.

포위되는 주인공

아군병사: 대장, 다친 곳은?

주인공: 괜찮아, 뭐 약간.

아군병사: 이 아이는?

주인공: 국장의 딸이지, 국장은 놈들에게.....애플에게 연락하라. 헤파이스토스의 실마리를 잡았다. 헤파이스토스는 국가연합군의 데이터를 위성회선을 이용해서 다른 장소로 전송하고 있었다.

아군병사: 어디로 말입니까?

주인공: 그건 아직, 하지만 이 접속파일로부터 알아내야 하는데... 베글 가능한가?

베글: 하지만 그곳이 종착역이라고는 단정할 수 없지, 데이터의 중계점이라면 어쩔 도리가 없겠는데...

주인공: 할 수 있는 대로 해줘.

아군병사: 녀석들을 지휘한 것은 그 두 사람입니까?

주인공: 아니, 그들을 지휘하고 있었던 것은 어떤 노파였다. 아마도 헤파이스토스의 흑막... MAM이라고 불렸는데...

엘리사: MAM이 아빠를 죽였어 (MAM KILLED DAD).

주인공: 그런 이야기였군..... 곧 몽타쥬를 준비해서 노파의 정체를 알아내라!

시기 적절한 구출

스테이지 4 COLOR OF REVENGE

INTER-ANTS 부대원들은 접속파일로부터 알아낸 회사인 마이크로웨이브사에 잠입하여 헤파이스토스와의 관련성을 조사한다. 이번 스테이지는 발전소 블럭의 4층에서부터 시작된다. 관리부스로 들어간 일행은 어떤 직원을 만나게 된다. 일행은 그에게 마이크로웨이브사의 모든 정보를 검색할 수 있는 단말기로 안내해줄 것을 요청한다. 4층 제어시스템 룸에서 단말기에 접속하면 특별한 억세스 코드를 요구하는데 직원의 말에 따라 2층의 제어시스템 룸으로 가보자.

2층 제어시스템 룸에서 억세스 코드를 입력한 후, 다시 4층의 제어시스템 룸으로 돌아오면 마이크로웨이브사의 정체 다름 아닌 헤파이스토스의 위장회사라는 사실을 알게 된다. 1층으로 내려오면 다이모스가 폭탄으로 주인공 일행을 반갑게 맞이한다. 이 폭탄을 피하면서 진행하면 대량의 군사무기가 있는 창고에 도착하게 되는데 왠만하면 적들을 피해서 진행하도록 하자. 두 번의 전투를 더 거치면 다이모스의 방에 도착하게 된다.

날아라 독수리

여기는 가요발전소(?)

기술담임과의 만남

이것이 바로 단말기이다

WELCOME TO MY HOME!

마이크로웨이브사의 정체는!

다이모스: 이전의 술래잡기는 재미있었다. 잭 와이어드.

주인공: 정말로 전세계를 상대로 전쟁을 치를 셈인가?

다이모스: 전쟁? 아니야. 너무 많은 이 별의 사람들을 좀 줄여보려고 하는 것뿐이다.

주인공: 그래서 어떻게 한다는 건가..

다이모스: 너희들 열등민족에게 이 별을 맡겨서는 안된다는거지.

주인공: 그것이 MAM이 말하는 등가생존주의인가? 그런 동화같은 이야기는 한낱 꿈에 지나지 않아!

다이모스: MAM을 욕되게 하지 마라!

최강의 보스 다이모스

사실상의 최종보스라고 할 수 있는 다이모스. 정말 난이도가 장난이 아니다. 다이모스와의 전투에서 이기면 곧이어 MAM이 등장한다.

주인공: 미스 마샤 마플라우스카! 가르쳐 줘. 정말로 인류를 '솎아낼' 생각인가?

MAM: '솎아냄'이 아니야. '지워없앰'이지. 인류는 어머니인 지구를 죽이려고 하는 태아. 이대로라면 어머니는 더럽혀지고, 파괴되어 이윽고 죽고 만다. 인류 모두의 소거, 그것이 병든 어머니를 구하는 유일한 방법, 물론 나도 함께 사라진다.

주인공: 전 인류를 동반자살시키려 하다니...

MAM: 자신만이 살기 위해 같이 죽어갈 수밖에 없는 인간들이 나를 미치게 했다. 그런데도 제로로부터 재생을 하는 것도.... 쇠퇴해가고 있는 인간이라는 종으로서의 마지막 임무. 총구너머로밖에 말할 수 없는 인간에게... 희망의 빛을, 닫혀있었던 것의 아픔을 알리가 없지. 그래도 이걸로 끝이야... 나의 희망의 기억도, 이 아이의 꿈도...

다이모스: MAM, 당신을 사랑해.

(I love you MAM)

그러나 이때, 포보스가 나타나서 MAM을 살해한다.

패륜의 현장

다이모스: MAM...MAM!!! 형 왜 그러는거야?

포보스: 나는 처음부터 아줌마의 자살계획에는 동참할 생각이 없었어. 「심판의 창」을 더욱 유용하게 써주지... 세계는 나의 것이다

다이모스: 포보스!

딥 프 리 즈

다이모스마저 죽여버리는 포보스.

주인공 : 「심판의 창」이라는 것은 무슨 소리지?

포보스 : 너희들에게 내리는 신의 분노.

이때, 네이가 나타난다.

주인공 : 쏘지마! 이 녀석은 아직 무언가를 알고 있어. 이건 명령이다! 네이, 부모님이 살해당한 원한은 알고 있다. 그러나 지금은....

네이 : 아냐, 부모님을 죽인 것은.... 나야

네이는 헤파이스토스의 병사로 자라나 부모님의 살해를 명령받은 것을 실토한다. 그리고 포보스는 사라지고… 이윽고 최후의 전투가 시작된다.

네이의 등장

최후의 전투

포보스는 의외로 난이도가 낮다. 스턴그레네이드 → 근접해서 샷건 → 그레네이드의 방법으로 간단히 처치하자.

포보스 : 잭, 너에게 신의 벌을...

스테이지 5 DOOMS DAY

주인공은 헬기에서 포보스의 고속함으로 침투하여 헤파이스토스의 남은 군대를 처리하고 위성제어 시스템을 파괴하러 간다.

고속함으로 침입하는 주인공

먼저 제1갑판에서의 전투가 시작된다. 적을 대충 해치운 다음 앞으로 진행하여 배 꼭대기로 향하자. 그곳에는 포보스가 기다리고 있다.

다시 만나게 된 포보스

포보스 : 잭, 이제 슬슬 끝내볼까.

모든 장애물을 없애자

도주한 포보스를 쫓아서 선실로 향하는 주인공. 이곳에서는 파트너 없이 혼자 진행하게 된다. 복도를 따라서 적들과 장애물을 모두 해치우고 나아가자. 사관용 객실에는 리페어 키트가 있다. 기관실로 들어서면 포보스가 「심판의 창」을 작동시키고 있다.

포보스 : 여기까지다. 너의 얼굴을 보는 것도 이것이 마지막이군. 심판은 시작되었다.

주인공 : 어딜 향하고 있는 거냐?

포보스 : 글쎄 어딜까..

주인공 : 설마.... 애플 작전종료다. 바로 이곳을 떠나라!

포보스 : 잭 와이어드. 죽여주지.

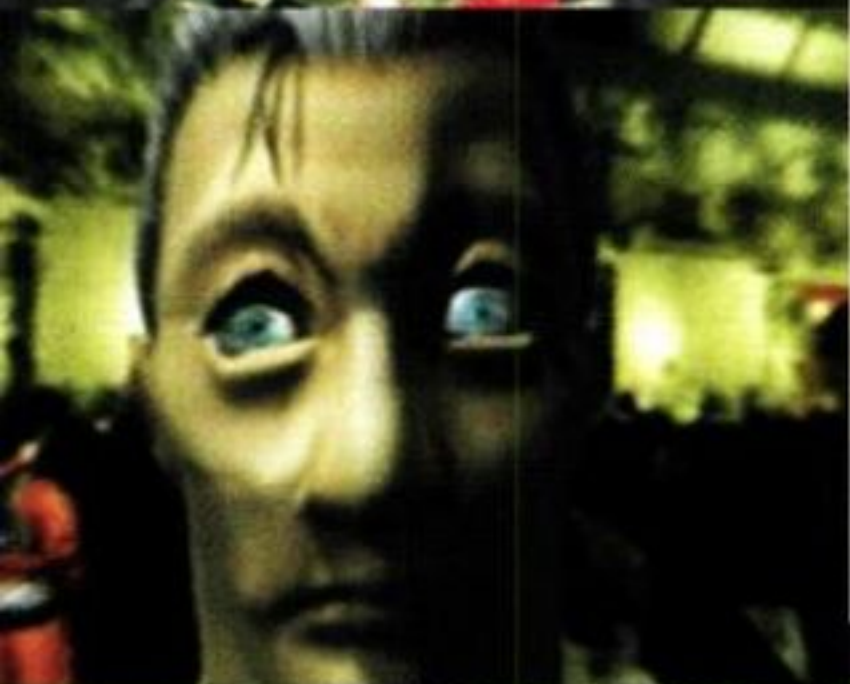
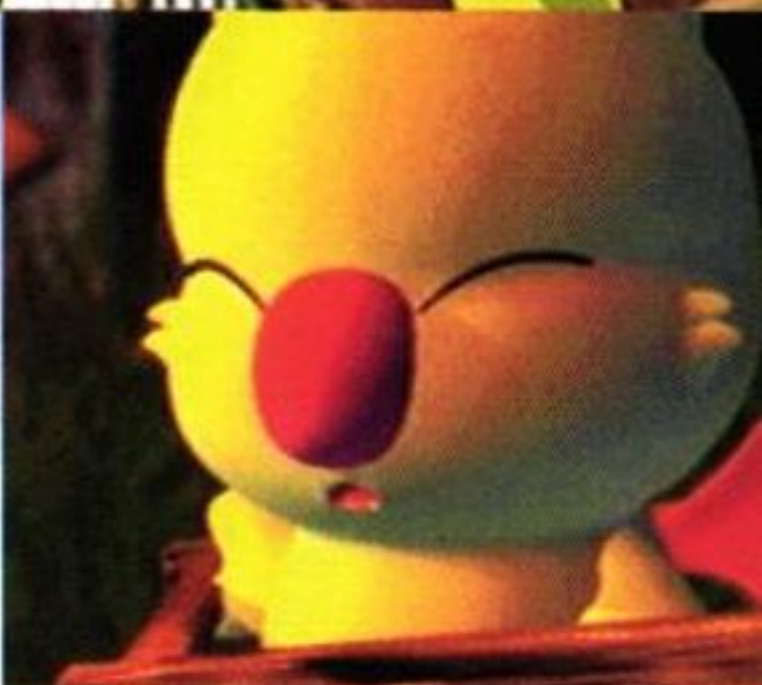
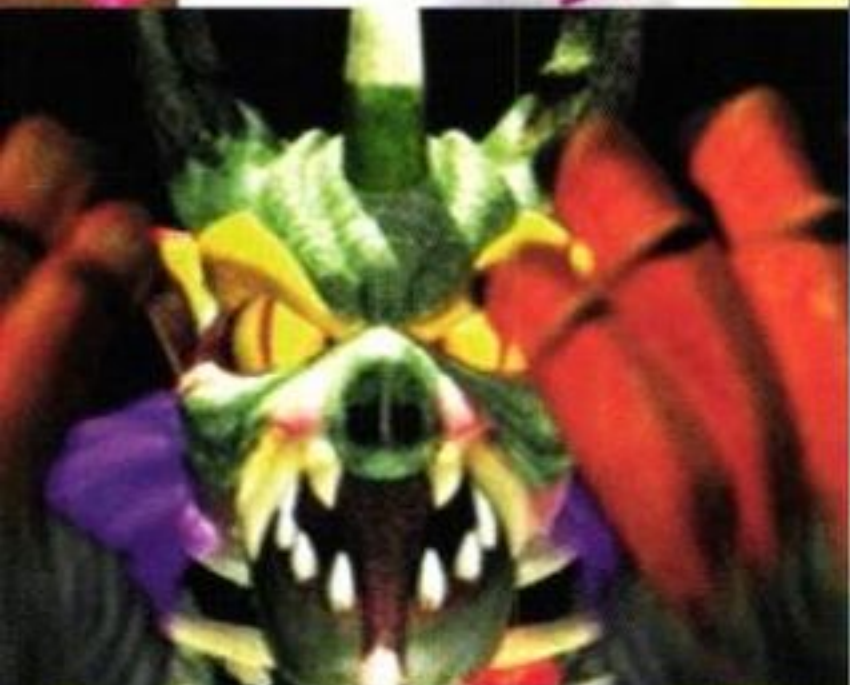
포보스는 기관실내의 시설을 파괴하면서 최후의 발악을 한다.

주인공 : 작전은 아직 끝나지 않았다. 출구는?

선실복도를 통해서 배에서 탈출하자. 식당문도 열리지 않으므로 미리 장애물을 폭파하지 않았을 경우는 100% 배드엔딩이다. 무사히 선실에서 빠져 나오면 굿엔딩의 무비가 흐른다.

참고로 굿엔딩과 배드엔딩에 관계없이 고득점으로 게임을 클리어하면 EXPERT 모드가 나온다.

심판의 창이 발사되었다

가까스로 탈출에 성공한 주인공

MARCH 특별부록

GAME POWER

지금 서점에서 구입하세요!

날아라 슈퍼보드

幻想西遊記
환상서유기

와~ 정말 재미있다~

인기 TV 만화
「날아라 슈퍼보드」를
RPG 게임으로 만난다!!

- 깔끔하고 귀여운 3D 캐릭터
- 150여개의 애니메이션 이벤트
- 만화영화처럼 전개되는 대화창
- 택틱컬 배틀 시스템으로 전개되는 전투
- 사오정이 펼쳐가는 익살스런 행동과 대화
- 알쏭달쏭한 이야기 전개
- 재미있고 화려한 마법
- 상상을 초월하는 시나리오
- 10명의 개성있는 주인공 등장

발매원 E2 SOFT

온 가족이 함께 즐기세요!

「사오정 시리즈 포켓북」과 「뺏지」 증정!

개발원 KCT

The Licensed by Hanho Heung up CO., LTD.

통신판매

서점에서 E2 소프트 게임을 구입하지 못한 분들을 위해 통신판매를 합니다.

1. 아래의 은행계좌로 28,600원을 입금합니다.
   예금주 : (주)이투소프트
   국민은행 : 032-25-0013-682
   농협 : 373-01-004241
   서울은행 : 21508-1897901

2. 입금하신 후 「02-3142-6886」으로 꼭! 전화를 거신 후 입금은행, 이름, 주소, 전화번호를 E2 SOFT에 알려주시면 댁으로 게임이 우송됩니다.

찬스!!!

사오정을 잡아라!

게임 패키지 안에 들어 있는 캐릭터 뺏지 중에 사오정 뺏지가 나오면 바로 E2 소프트 (02-3142-6886)로 전화를 주세요.

왜냐하면요?...
3D 부두(VooDoo) 카드를 드리니까요...!